REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº6 - 350 PTAS

Nintendo Acción



NOVEDADES

GAME BOY
Rodland
Joe & Mac

N.E.S.
Robocop 3
Shatter Hand

SUPER NINTENDO
Tiny Toon
Test Drive II



ECTS'93

Manda el videojuego, manda Nintendo



REPORTAJE

Lo más curioso del mundo Nintendo



CLAVES & CLAVES
Legend of Zelda
Magical Quest
Hammerin Harry
Shadow Warriors II
Prince of Persia
Megaman II
T-2 Coin Op

Cool World

¡SEXI BASINGER!



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector: J. Carlos García
Redacción:
José Luis del Carpio
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano,
David García, A. Dos Santos, M. García, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº6
MAYO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

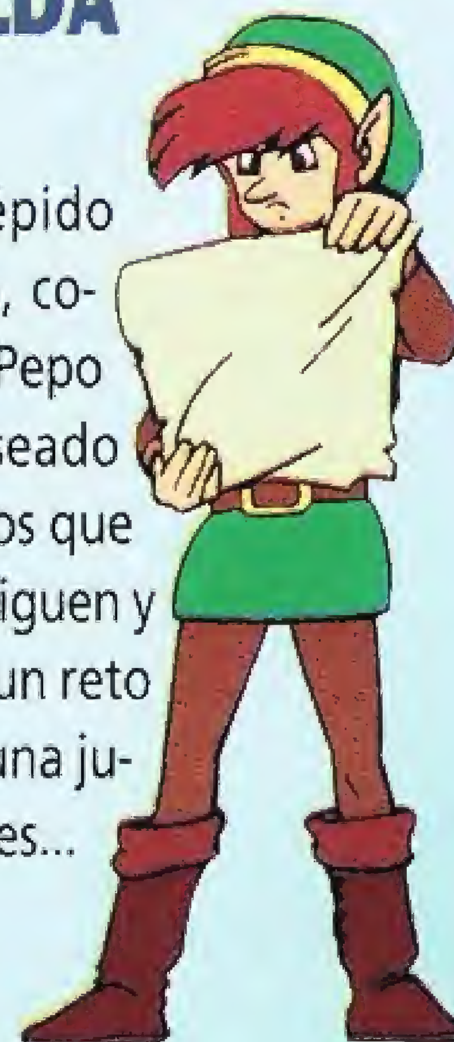


Señores, señoras, chicos, chicas, jovencitos, jovencitas, bienvenidos seais todos a la fiesta de las novedades, a la feria de soft más importante del momento, al acontecimiento más jugable de toda la galaxia y, claro, a nuestro reportaje sobre lo último en Nintendo que allí se dio cita.

Este mes hemos querido sorprenderos más de lo normal, dejaros simplemente alucinados, sin capacidad de respuesta, con los ojos en blanco y las neuronas a mil por hora -¿acaso no lo hacemos todos los meses?-. ¿Que cómo? Pues con un súper reportaje en el que echamos un vistazo al mundo Nintendo y entresacamos sus curiosidades, sus rarezas, sus juegos más extraños, sus periféricos, todo lo que jamás de los jamases podríais pasar por alto.

La última aventura de Mickey sobre la Super Nintendo es tan preciosa como difícil. No, no os riais, preciosa es el calificativo que mejor le va a esta odisea. Bueno, pues eso, como sabemos que es bastante difícil... hemos decidido que tenéis que resolverla por vosotros mismos. Pero, ¿cómo?, ¿es que nuestra revista favorita no nos va ayudar? Hombre, nosotros ponemos los disfraces y las tácticas para los enemigos. ¿Vale?

Es el último ninja. Y el que más necesita nuestra ayuda. Viene de una dinastía perdida en el tiempo y está aquí para luchar por sus antecesores, por la magia del verdadero ninja y por algo un poco más material, una estatua valiosísima que un terrible enemigo le ha usurpado. Nuestro deber es ayudarle publicando una completa guía de trucos y tácticas con la que hacerse con la estatua sea coser y cantar.



El intrépido equipo de Nintendo Acción, comandado por el mismísimo Pepo Scope, se las ha visto y deseado para enseñaros los 40 objetos que viven en Zelda, cómo se consiguen y cómo se usan. Ha sido todo un reto que veréis completado con una jugosa lista de enemigos finales...

Y si Zelda, la aventura de Link, nos ha traído de cabeza, no os podéis imaginar la de quebraderos de idem que nos ha dado el principito asiático, vamos, que casi hemos estado a punto de dimitir. Pero bueno, al final, aquí están los seis niveles más espectaculares, graciosos y difíciles del juego de Jordan Mechner quien, por cierto, acaba de sacar una segunda parte para ordenadores. De momento, disfrutad con ésta.

■ Los «Super Stars»



64 **TINY TOON**

Las pequeñas criaturas de Spielberg se suben al carro de la súper 16 bits enseñando al personal cómo se hace un buen arcade.

66 **RODLAND**

Son dos duendes y van en busca de su madre. Juegan a las plataformas, gustan de los soniditos y os harán pasar un rato muy, muy divertido.

70 **GODS**

Entre mitos anda el juego, chicos. Entre mitos, dioses, buenos gráficos, magia, los Bitmap Brothers, una animación de lujo, sorprendentes escenarios y algo que no es muy habitual en los cartuchos de hoy: mucha clase.

72 **JOE & MAC**

Un cavernícola en apuros es lo mismo que un cavernícola a la búsqueda desesperada de sus chicas, y lo mismo que un cavernícola repartiendo bastonazos a diestro y siniestro, y lo mismo que ese cavernícola cruzando rios y valles, y ...



74 **SHATTER HAND**

Robocop era el hombre de hierro, Shatter es la mano de hierro. Y nosotros somos los encargados de hacer justicia aquí.

76 **TEST DRIVE II**

Flamantes deportivos, velocidad, alguna multa que otra y diversión a raudales para uno de los car cartridges del momento.

78 **CRASH DUMMIES**

Estos maniquíes están muy de moda. Tienen muñecos, protagonizan anuncios, salen en la tele y hasta cuentan con cartuchos propios. Si queréis conocerlos, no pases de esta página. Comprobarás que son tan divertidos como seguros.

80 **DARKMAN**

Un hombre que no tenía cara y una única obsesión, la venganza, configuran las entretelas de un cartucho made in Ocean que además de colores y buenos modos, lleva una carga de diversión asegurada. Y de adicción.

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

■ Y las Secciones Habituales:

4 **NOTICIAS**

En una sola página somos capaces de hablaros de tantas cosas que os quedaréis tan agusto como si hubieran sido 10.

82 **LOS TOP 10 DEL MES**

Sólo enviamos a la gloria a los mejores cartuchos. O al menos a los que más nos gustan.

96 **ZONA ZERO**

Las páginas más divertidas, graciosas, simpáticas y vacilonas de la revista no piensan dejar que paréis un momento.

Editorial

Parece que Nintendo ha decidido dar un tremendo vuelco a su red de distribución en Europa, introduciéndose directamente en mercados hasta ahora en manos de empresas licenciatarias. El golpe de mando del gigante nipón en Francia, Gran Bretaña y Holanda, al desmarcarse de un relación tan sólida como la que había con Bandai, no sólo nos ha sorprendido sino que ha abierto un camino de expansión que aún no sabemos con certeza dónde puede acabar.

El penúltimo paso se ha dado en España. Aunque aún nada se ha hecho público de forma oficial, estamos en condiciones de asegurar que Nintendo está a punto, si no lo ha hecho ya, de establecerse en nuestras tierras. Nintendo adquirirá los derechos vendidos a Erbe y Spaco sobre sus máquinas y sobre los cartuchos que ellos mismos produzcan. Nintendo, pues, se hará con el control absoluto de sus productos, mientras el resto de compañías deberán lanzarse como nunca a la caza de la licencia, puesto que será software lo único que puedan distribuir. Y software de cualquier tipo, ¿eh?

Los próximos meses se presentan de una intensidad espeluznante. Un enfrentamiento directo Sega Vs Nintendo, compañías en busca de licencia, y sólo una cosa clara: que nadie se va a quedar sin juegos. Al contrario, aumentará la oferta, bajarán los precios, habrá mucha competencia. Y eso nos beneficiará a todos. Ya veréis.

DISET, DE LA MESA A LA CONSOLA

Diset, la empresa líder del sector del juego de mesa en España, ha anunciado su inmediato desembarco en el mundo de los videojuegos.

Como primera aproximación, tiene previsto el lanzamiento al mercado de **cuatro títulos,** tres de ellos para **Game Boy** y uno para **Super Nintendo. «Barbie, la muñeca más famosa del mundo», «Solo en casa» y «El fantasma y la burbuja»,** son las licencias que Diset ha adquirido para la portátil de Nintendo. **«Super Tanques en Combate»** es el nombre del juego que editarán especialmente para el «cerebro de la bestia».



Felicitamos a Diset y a todos los usuarios porque gracias a la incorporación de nuevos distribuidores como Diset, llegarán a España más y más títulos que mejorarán sensiblemente la oferta de cartuchos.

GANADORES CONCURSO BATTLETOADS

Ahí va la lista completa de los afortunados participantes en el consurso Battletoads que han sido premiados con una magnífica consola N.E.S. Ellos y sólo ellos fueron capaces de responder a nuestro difícil test de preguntas y ellos y sólo ellos han tenido la suerte de salir elegidos ante notario. ¿Qué, envidia? Pues ya sabéis, a la próxima participad y ¡a ver si os lleváis algo!

- **Juan Jesús de la Iglesia Silvano (León)**
- **César Jimenez Castello Móstoles (Madrid)**
- **Agustín Andres Hinojosa Alginet (Valencia)**
- **Haizam Mahmud García (Madrid)**
- **Daniel Ramos González Arabayona (Salamanca)**
- **Alberto Amedo Frías Lejona (Vizcaya)**
- **Francisco José Vivas González (Valladolid)**
- **Esther Berenguer Cartes (Barcelona)**
- **Alfonso Martínez Ferra Lorca (Murcia)**
- **Alejandro Hernández Petermann San Muñoz (Salamanca)**

TECMAGIK SERÁ DISTRIBUIDO EN EUROPA POR SONY



La compañía inglesa Tecmagik ha llegado a un acuerdo con la firma Sony Electronic Publishing para la distribución del software de la casa británica en Europa.

Como muchos de vosotros ya sabréis, Tecmagik es uno de los más activos productores de software de Europa. Títulos de tanto éxito como **Pacmania** o **Champions of Europe** (el juego oficial del Campeonato de Europa de fútbol de 1992) avalan su calidad. Lo que seguro que no sabéis es que Tecmagik **dejará de trabajar en exclusiva para Sega,** como hasta ahora hacía, con el objetivo de integrarse en el mundo Nintendo. Esta magnífica noticia, que además se ve refrendada por el acuerdo de distribución con Sony, permitirá a los amantes de los buenos juegos disfrutar de conversiones de los éxitos de Sega, asi como de productos nuevos de la talla de **Andre Agassi Tennis, Sylvester & Tweety, Pink Panther o la serie de Steven Seagal.**



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™



ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46



La última edición del ECTS, la feria europea del videojuego por excelencia, reunió del **4 al 6 de abril** en Londres a la flor y nata de las gentes del cartucho. Fue la mejor ocasión para disfrutar de **todas las novedades** que están a punto de irrumpir en vuestras consolas, para codearse con los creadores del último software y para darse de nuevo cuenta que Nintendo sigue teniendo -nunca lo ha perdido- un **puesto entre los grandes**.

Esta majestuosa fiesta de novedades vino a dejar claras algunas cosillas que ahora mismo pasamos a desvelaros. Para empezar, que el **futuro de nuestras consolas favoritas** -las de Nintendo- está más que asegurado, a corto y a largo plazo, gracias a potentes títulos que a la voz de ya serán lanzados al mercado. Para continuar, que se está preparando **una auténtica invasión de personajes** que tiene como fin desbancar de sus privilegiados puestos a los Marios y Cía. Ahí tenéis a **Bubsy the Bobcat**, un súper gato que llega a Nintendo con la rapidez por bandera, y muy pronto conoceréis a **Mr. Nutz, a Alfred Chicken** y a muchos otros protagonistas de marcada simpatía, agilidad y ganas de diversión. Y para terminar con esta lista de impresiones, daros la enhorabuena porque dentro de muy poco vais a poder **deleitaros con juegos de casas** que, como **Tecmagik**, han cruzado la barrera de los intereses de compañía.

Por J.C. Romero

LA FIESTA DE LAS NOVEDADES

ECTS'93

BUSINESS DESIGN CENTRE

ACCOLADE

A VELOCIDAD DE VÉRTIGO

La firma norteamericana no quiere dejar de sorprender a todos los usuarios de Nintendo, por lo que a un lanzamiento asombroso, le sigue otro no menos deslumbrante. Fijaos. Después del **impacto** mundial **de Bubsy the Bobcat**, un cartucho que está a punto de arrasar en vuestra Super Nintendo, la firma yankee se dispone a lanzar al mercado uno de los **mejores juegos de fútbol de todos los tiempos**, patrocinado por el mismísimo astro **Pelé**. Aunque de momento no sabemos el nombre de este crack, sí que podemos deciros que aparecerá en **los EE. UU. el año que viene**, coincidiendo con el mundial.



ACTIVISION

ACCIÓN CIBERNÉTICA

Para demostrarnos que aún sigue viva y qué sabe cómo darse a reconocer, Activision, una de las grandes de los 80, ha decidido centras sus esfuerzos en la consola Super Nintendo, con cuatro títulos: **Alien vs. Predator, Mechwarrior, Bio Metal y Shanghai II: Dragon's Eye**.

Alien vs Predator reúne en un mismo cartucho a dos monstruos cibernéticos de ciencia ficción, con un resultado enloquecedor. En este juego asumiréis el papel del sanguinario Depredador y necesitaréis mucha habilidad para exterminar las oleadas de aliens que os atacarán sin piedad.



SUPER NINTENDO

BIO METAL

Mechwarrior ha sido realizado en colaboración con JVC y es una apasionante mezcla de acción y aventura, que combina escenas de matamarcianos con episodios de estrategia e inteligencia. Emplea una perspectiva frontal y utiliza el famoso modo 7.

Bio Metal es un matamarcianos dificilísimo, de scroll perfecto en horizontal y unas imágenes absolutamente brillantes que dentro de muy poco podremos contemplar.

Y finalmente, la compañía inglesa lanzará uno de los juegos de inteligencia más aclamados: **Shanghai II: Dragon's Eye**, un cartucho basado en un antiguo pasatiempo oriental con opción para dos players.

ELITE

PROGRAMACIÓN DE ALTOS VUELOS

Uno de los más destacados licenciatarios de Nintendo durante la feria, **Elite**, anunció a bombo y platillo el más que inminente lanzamiento de **Super Racing FX**, un simulador de carreras que utiliza el ultimísimo super chip FX y que está llamado a ser el juego más realista del momento.



STRIKER SUPER NINTENDO

Para los super 16 bits Elite tiene preparados también **Striker**, un simulador de fútbol diseñado por **Rage**, equipo que consiguió grandes éxitos trabajando con Ocean, y **Might & Magic segunda y tercera parte.**

Por lo que respecta a Game Boy, la fértil compañía británica tiene en cartera dos nuevos productos: **Dr. Franken 2**, o la vuelta de Franky, **y The Fidgetts**. Un par de simpáticos cartuchos que podremos disfrutar más o menos hacia el verano.

Como colofón a un año triunfal, Elite lanzará **The Adventures of Dr. Franken** para las **dos consolas de Nintendo** que aún no podían deleitar a su público con la odisea buscatrozos de este genuino personaje.

CODEMASTERS

PASIÓN POR EL DEPORTE

Tras su triunfal paso por el mundo de los ordenadores, **Codemasters** ha entrado con decisión en el sector de las consolas. Por supuesto, los formatos de Nintendo no podían quedar al margen de este proyecto, y muy próximamente la firma británica va a lanzar para N.E.S. **Super Sports Challenge**, un cartucho «polideportivo» que reúne cuatro juegos clásicos: **Baseball Pros., Pro Tennis, Soccer Simulator y BMX Simulator.**



Instantánea del equipo de Codemasters al completo.

GREMLIN
CON MÚSICA Y A LO LOCO

Pocas novedades ofreció el stand de Gremlin, pero las que se vieron resultaron interesantes. La más importante viene como consecuencia del acuerdo entre el célebre grupo de música pop **Madness** y la firma británica. Esta banda ha vuelto a los escenarios y Gremlin quiere rendirle un homenaje con el lanzamiento del juego **Madness - House of Fun-**, un desenfrenado cartucho que pronto oiréis en los súper 16 bits.



El primaveral ECTS batió todos los records de presencia. La afluencia a la feria más importante del soft europeo fue masiva.

JVC
UNA COMPAÑÍA GALÁCTICA

JVC, una compañía que parece haber entrado con buen pie en el mundo Super Nintendo tras el lanzamiento de **Super Star Wars**, parece querer seguir la línea galáctica iniciada en los 16 bits. Prueba de ello será el lanzamiento de **The Empire Strikes Back** -El Imperio Contraataca para los amigos- en formato 8 bits, y más prueba aún será **Super Empire Strikes Back** en versión Super Nintendo, un cartucho que a buen seguro continuará con la línea magistral de Star Wars.

Cambiando de género pero sin reducir sustancialmente la calidad, debemos hablar del lanzamiento de la **versión 8 megas para Super Nintendo** de **Dungeon Master**, un clásico de los programas aventureros para computer que muy pronto sorprenderá a los enamorados del Rol. Desde el país de Lucas, nada más.



SUPER NINTENDO
ROBOCOP VS TERMINATOR

INTERPLAY
ALUVION DE NOVEDADES

Mientras aún saborea las mieles del éxito de **Another World** -Out of this World para el mercado yankee-, Interplay ya prepara el lanzamiento de otro auténtico «bombazo», **Lost Vikings**, para Super Nintendo. En este cartucho manejaréis a tres vikingos a lo largo de una serie de niveles de plataformas, todas ellas rebosantes de buen humor. Según Brian Fargo, máximo responsable de Interplay, el juego pertenece **"al mismo género que Lemmings, pero no por ello se puede considerar una simple copia de él. No hay que equipararlo a Troddlers o Humans"**.

Junto con este prometedor juego saldrá al mercado un frenético programa de carreras para Super Nintendo titulado **Rock 'n' Roll Racing**, con opción de uno o dos jugadores y 50 circuitos diferentes donde podréis poner a prueba vuestra habilidad al volante.

Otro juego «pastosamente» divertido será **Claymates** en formato Super Nintendo. A la vuelta del verano os hará disfrutar de las técnicas de "claymation", gracias a las que el protagonista se transformará a vuestro gusto para realizar cualquier tarea.

La gran estrella de Interplay para este año será **Robocop vs. Terminator**, un juego que trasladará a Super Nintendo todas las emociones de una lucha encarnizada entre dos monstruos de película, y que sigue la línea Activision en su Alien contra Depredador.

Y para que nadie quede defraudado, Interplay desempolvará sus archivos para lanzar una versión de **Lord of the Rings** en Super Nintendo, un juego de rol que en su día causó sensación.

KONAMI
POCO TÍTULOS, PERO DIVERTIDOS

La prolífica, al menos en Japón, compañía creadora de **Gradius y Parodius** presentó en el ECTS uno de los cartuchos que podréis ver comentado en nuestra sección de Super Stars. Se llama **Tiny Toon**, y bueno, ya sabéis de qué va y qué contiene. Por lo demás, la estelar y creativa casa japonesa se dejó en casa productos tan interesantes como **Pop & Twin Bee**, uno de los matamarcianos más locos del momento que, por ahora, nos va a dejar con los dientes largos ya que no está prevista su próxima distribución.

MICROPROSE
JUEGOS DE ALTURA


SUPER NINTENDO
SUPER STRIKE EAGLE

Microprose, una compañía veterana y aérea donde las haya, ha anunciado el paso a portátil y súper 16 bits del clásico más clásico con que cuenta en este momento: **F-15 Strike Eagle**. Parece ser que la primera versión en salir a la calle será la de Game Boy, mientras que habrá que esperar un poco más para tener en la calle **Super Strike Eagle**. En N.E.S., el juego lleva tiempo en el mercado.



MINDSCAPE
LOS REYES DEL POLLO FRITO

Pues sí, como lo oís, la participación de Mindscape en el ECTS estuvo principalmente dedicada a la promoción de uno de los **juegos más originales** de todos los tiempos: **Alfred Chicken**. Este cartucho, que aparecerá sucesivamente en todos los formatos Nintendo, tendrá como protagonista a un **intrépido pollo** que os hará desternillaros de risa a lo largo de los once niveles de que consta.

En una línea más «seria», la firma británica lanzará este verano un **programa educativo que llevará por título Mario is Missing** y que aparecerá primero en N.E.S. y más tarde en Super Nintendo. En él tendréis que buscar a Mario y aprender de paso un poco de geografía. Su continuación, titulada **Mario Time Machine**, aparecerá el año que viene y os permitirá repasar esas lecciones de historia que lleváis un poco «verdes». Y es que con las consolas se puede aprender, y mucho.

OCEAN
UNA MASCOTA CON MUCHOS BRÍOS

Mario va a tener trabajo a partir de ahora, puesto que le ha salido un serio competidor al puesto de personaje más carismático de Nintendo. Se trata de **Mr. Nutz**, una **ardilla de espíritu alegre y revoltoso** cuya mejor arma es una mortífera cola que mueve con inusitada soltura para aterrorizar a sus enemigos. También tiene una gran puntería en el lanzamiento de nueces, y corre y nada como el personaje más ágil que os podáis imaginar. Os preguntaréis que dónde vais a ver a este auténtico "latiguillo". La respuesta, en Super Nintendo.


SUPER NINTENDO
MR. NUTZ

Otro de los grandes lanzamientos de Ocean para Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy es **Pugsley's Scavenger Hunt**, un nuevo juego de la serie de la familia Addams que está a punto de invadir vuestras consolas con locas aventuras, preciosos gráficos y una dificultad más endiablada que su protagonista.

A finales del verano visitará los tres formatos de Nintendo el **inspector acuático** más simpático de todos los tiempos: **James Pond**. Esperemos que obtenga el mismo éxito que en sus andanzas anteriores.



SPRING 93

SONY

LA MAGIA DEL DEPORTE REY

La compañía japonesa tuvo el placer de presentar una serie de cartuchos absolutamente explosivos cuya lista encabeza ni más ni menos que **Sensible Soccer**, un súper adictivo cartucho de fútbol diseñado por Sensible Software. Pero no acabará ahí la cosa, ya que dentro de un auténtico aluvión de lanzamientos, Sony distribuirá **Hook en Super Nintendo, Chuck Rock** (el legendario juego del troglodita más aventurero de todos los tiempos) en Super Nintendo y Game Boy, además de las versiones de Drácula.



DRÁCULA TODOS LOS FORMATOS



CHUCK ROCK SUPER NINTENDO

Una segunda avalancha de novedades tendrá como protagonistas al gran **Arnold Schwarzenegger y al gran Sylvester Stallone**, dos pesos pesados de Hollywood, en **The Last Action Hero y Cliff Hanger** respectivamente. Un par de cartuchos tan sorprendentes como peliculeros en los que Sony tiene puestas muchas esperanzas de éxito, y nosotros también.



HOOK SUPER NINTENDO

THE SALES CURVE

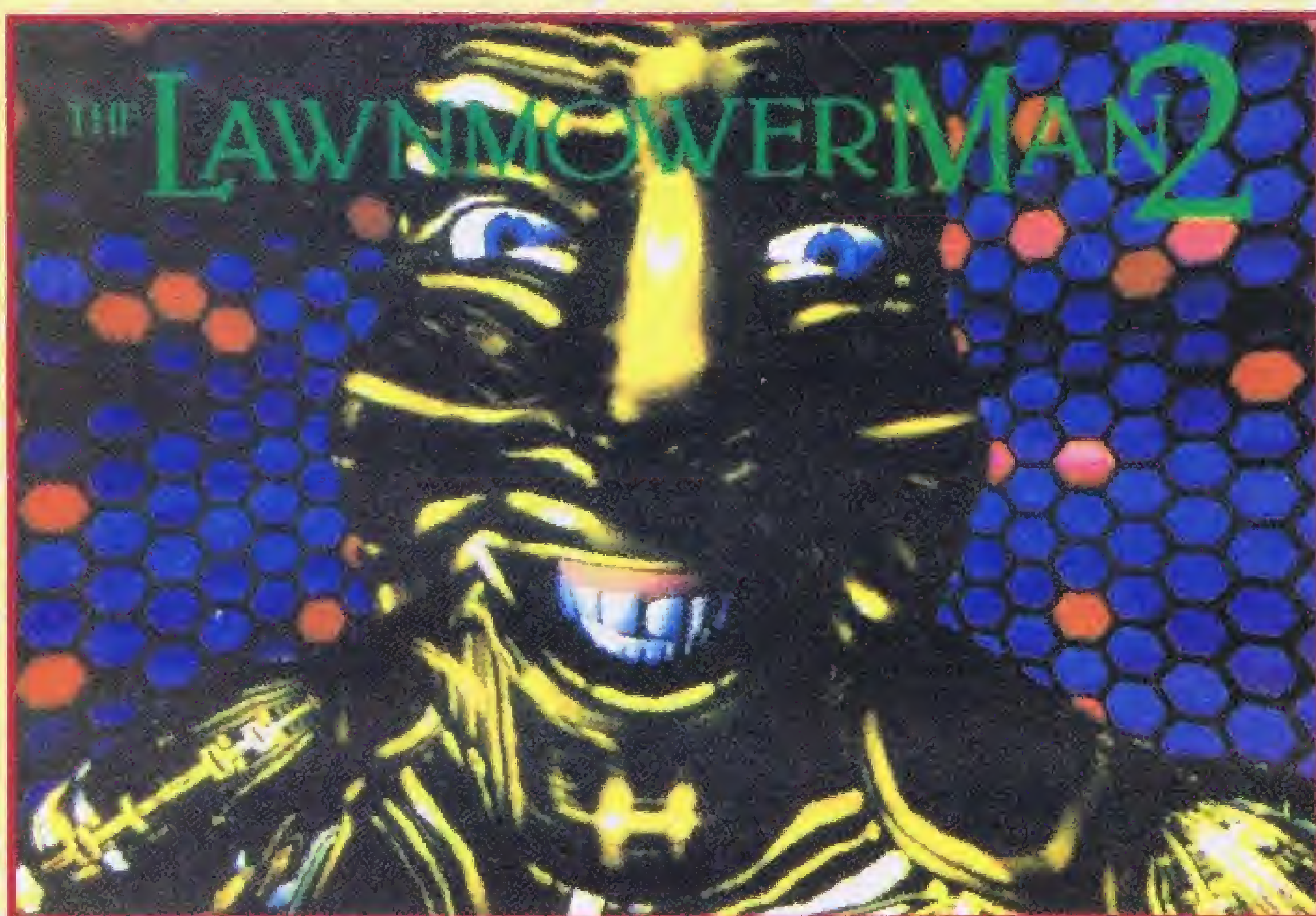
LA CURVA DEL ÉXITO

Uno de los cartuchos más interesantes que nos tiene preparado esta compañía es, sin duda, **The Lawnmower Man II**, basado en la segunda parte de la película «El cortador de césped», que se proyectará a principios de 1.994. Como recordaréis, la primera parte -cuyo cartucho aún no ha sido editado en nuestro país- mostraba técnicas de tratamiento de la imagen cercanas a la realidad virtual. Así que ya os podéis ir haciendo una idea de lo que puede ser esta sensación que os aguarda en Navidades en Super Nintendo y Game Boy.

Según **Nadia Singh, directora europea de marketing** de The Sales Curve, **"cuando la gente vea el juego pensará que lleva incorporado el nuevo chip Super FX, pero no es así. Lo que ocurre es que está excelentemente programado"**. Su argumento gira en torno a la historia de un hombre normal y corriente, Jobe, que adquiere poderes sobrenaturales al sufrir un experimento de realidad virtual.

Para los amantes de los juegos clásicos, The Sales Curve lanzará la versión para Super Nintendo de **Pinball Dreams**, un súper cartucho de pinball marcado por la belleza de sus melodías y su increíble animación. Será a principios de 1.994.

Antes, los admiradores de el inspector acuático más divertido de todos los tiempos podrán diusfrutar de **James Pond's Crazy Sports** en Super Nintendo. Una locura total.



PSYGNOSIS

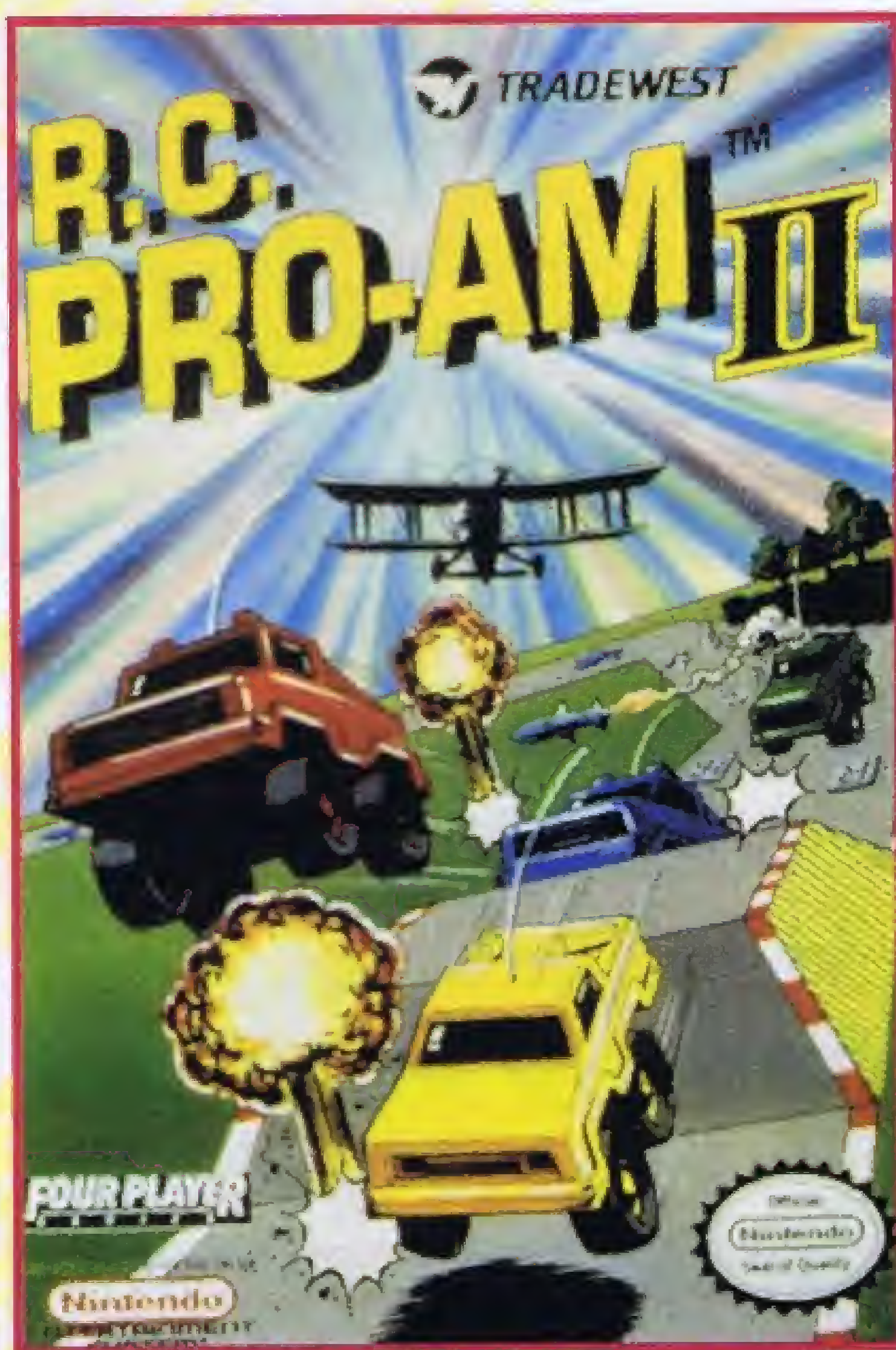
MÁS RIVALES PARA MARIO

Pues no, Mario, no te van a dejar dormir tranquilo. Y tú que te creías que ya habías tenido suficiente con todos los koopas de tu mundo... Ahora encima vas a tener que soportar la rivalidad de personajes tan simpáticos como **Puggsy**, una nueva estrella de las consolas que está a punto de llamar a la puerta de Super Nintendo, y con la que nos sumergiremos en un nuevo sistema de concebir y hacer juegos de plataformas.



PUGGSY SUPER NINTENDO

Por otra parte, el máximo responsable de la firma británica reveló que todas las versiones de **Lemmings 2** para consola saldrán antes de final de año. Todo un notición para los amantes de estos roedores.



TRADEWEST
EL ÉXITO DE LAS GRANDES LICENCIAS

¡Sorpresa, sorpresa! ¿Sabéis quién son los protagonistas del último juego de Tradewest? Pues ni más ni menos que Billy, Jimmy y los batracios de Battletoads que se van a liar a mamporros en el divertido cartucho **Battletoads & Double Dragon**. Aunque la verdad es que si lo que queréis ver son mamporros, echad un ojo a lo último de las ranas en la Super Nintendo, **Battletoads in Battlemaniacs**.



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON N.E.S.

Seguimos. Para los entendidos en ese complicado deporte que es el fútbol americano, saldrá en septiembre **Pro Quarterback**. Más adelante, Tradewest se sumará a la moda de los personajes carismáticos con **Plok**, un tipo muy divertido en cuestión de plataformas.

Y para los aficionados a las carreras, **Super Off Road Baja 1000** en Super Nintendo y **RC Pro AM 2** en N.E.S.

SYSTEM 3
CREATIVIDAD POR BANDERA

Se puede decir que uno de los juegos más originales que se vieron en el ECTS fue el **Super Putty** de Super Nintendo, un cartucho que alcanza los 18 niveles de plataformas, que saldrá a mediados del verano y que promete dejaros alucinados.



En esa misma línea de originalidad se situará en nuestras consolas uno de los juegos deportivos más extraños de los últimos tiempos, **Space Football**. Algo parecido a un balompié espacial que se espere esté en la calle en verano y que no os dejará indiferentes ante la pantalla.

Por esas mismas fechas saldrá al mercado **Q-Bert 3**, la última versión del clásico juego de inteligencia en tres dimensiones, para Super Nintendo.

TECMAGIK
UN NUEVO MIEMBRO DE LA FAMILIA NINTENDO

La familia Nintendo está de enhorabuena, puesto que un nuevo «retoño» se ha añadido a la misma. Nos referimos a la firma británica **Tecmagik, que ha decidido volver a la carga después de un período de escasa actividad**.

Y la verdad es que los chicos ingleses no han podido empezar con mejor pie, ya que su primer lanzamiento será **Andre Agassi Tennis**, ese atractivo simulador del deporte de la raqueta, que vendrá en Super Nintendo y N.E.S.



En otro orden de cosas, Tecmagik está preparando una serie de títulos basados en la serie **Looney Tunes.** Uno de ellos será **Sylvester and Tweety**, y tendrá como protagonistas al gato Silvestre y a Piolín en su interminable lucha por la supervivencia. Además, a finales de año la firma británica convertirá para nuestras consolas la nueva serie de la **Pantera Rosa, que llevará por título Pink Panther** y que promete depararnos muchas carcajadas.

Por otra parte, Tecmagik ha contratado en exclusiva los derechos de imagen del actor y luchador **Steven Segal**, para poder diseñar juegos protagonizados por esta estrella de Hollywood. Dichos juegos no tendrán que plasmar necesariamente los argumentos de sus películas, pero sí contendrán secuencias cinematográficas rodadas por Tecmagik. **El primer juego de la serie se titulará Steven Segal y aparecerá en Super Nintendo en 1.994.**

Bienvenidos a la familia.



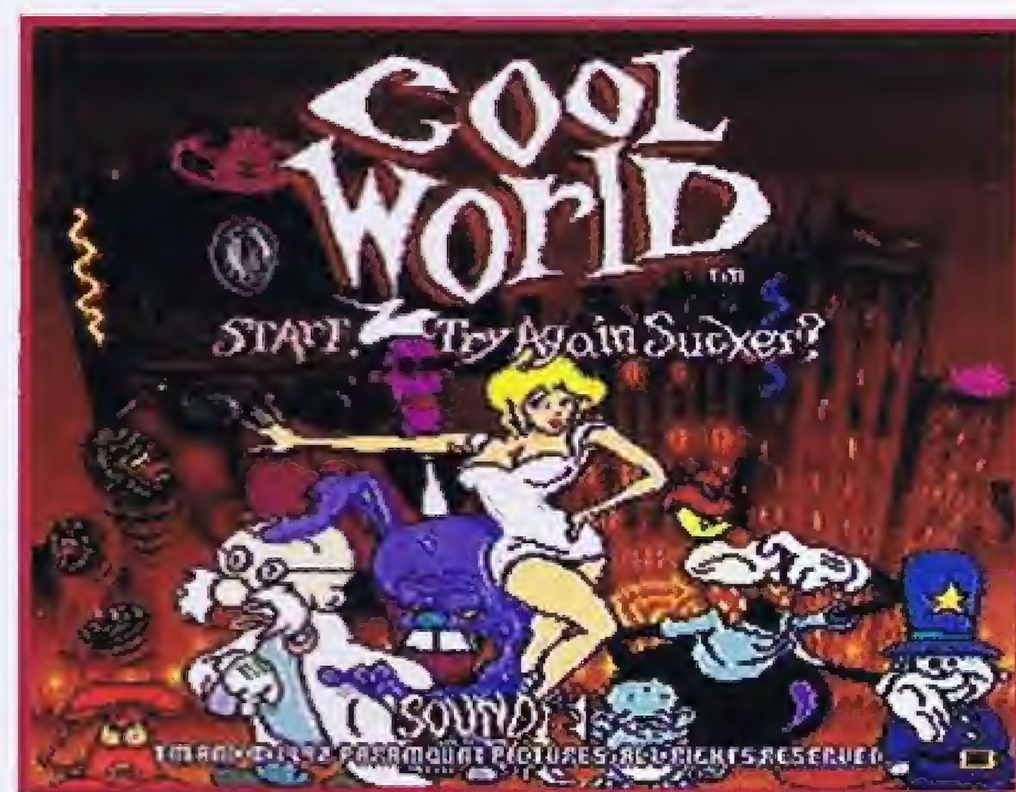
LO MÁS CURIOSO *del mundo Nintendo*

Saludos desde la acción y bienvenidos al reportaje sobre las cosas más curiosas y espectaculares que podéis encontrar hoy por hoy en el mundo Nintendo. Abrid bien los ojos y preparaos para alucinar, que esto tiene mucha marcha.



El juego más sexI

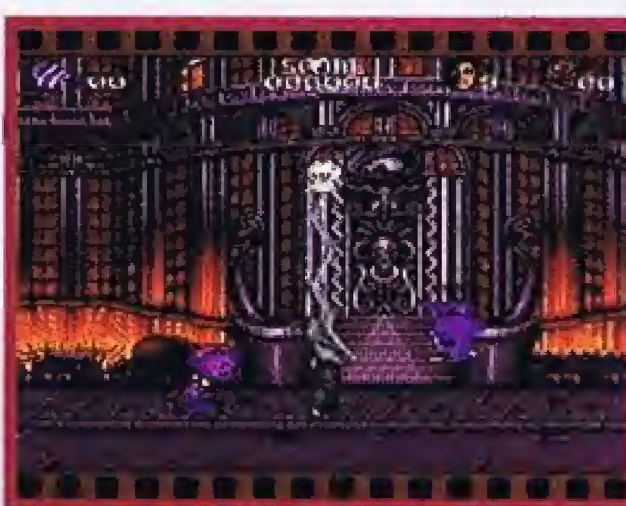
COOL WORLD



Por mucho que os frotéis los ojos y os miréis con caras de deseo, **esta chica no es real** -lo parece, ¿verdad?-, sino parte de un extraño **mundo de dibujos animados poblado por los Doodles**. K.B., decir Basinger pone los pelos de punta, es una **ambiciosa Doodle que a un delicioso cuerpo añade una envidiable cabecita**. Quiere subir al mundo de verdad, pero para ello debe hacer **migas con algún humano**, llevarle a su terreno y convencerle de que la vida allí es muy bonita y de que ella es muy bonita.

Y hete aquí que un **dibujante de nombre Jack** se **acerca al mundillo** de los dibus. Al principio le parece fascinante pero conforme comprueba la **personalidad loca** de muchos de los que le rodean, decide que ya está bien. En esas aparece Holli, la prota mala, y al dibujante se le van los humos. Pero no se imagina ni por un momento lo que le espera. ¿Que qué le espera? Eso no os lo vamos a decir, tan sólo vamos a apuntar que a nosotros nos **espera una señora videoaventura** marcada por unos gráficos súper graciosos, bien hechos y muy coloristas. Una aventura en la que habrá **diálogos, emoción, muchas risas y algunos toques de maestría** que agradeceremos infinitamente.

Eso, al menos en Super Nintendo. Por la parte de **Game Boy,** versión que acaba de salir a la calle en U.S.A. habrá que buscar **plataformas** y un estilo más sencillo. Pero con Basinger. Muy sexy.











El «periférico» más deseado

CD ROM PARA SUPER NINTENDO

El **CD Rom** para Super Nintendo es una **fuente inagotable de noticias**. ¿Os gustaría conocer las últimas a las que hemos tenido acceso a través de la prestigiosa revista **Electronic Gaming Monthly**?

El CD Rom se llamará **Super NES ND** (Nintendo Disc) al menos en el país del Sol Naciente y consistirá de tres partes: **El ND Drive, el propio cartucho CD y el adaptador de corriente**. Aunque estas especificaciones están sujetas a cambios, los últimos datos apuntan a que la máquina tendrá un **coprocesador de 32 bits y correrá a una velocidad de 21.477 MHZ**. La memoria estará repartida entre los **8 megas de la placa, un mega de Ram y 2 de Rom**. Habrá además una memoria D-Ram suplementaria con 4 megas, asi como un **decodificador de CD Rom llamado HANDS** con un procesador 65C02 (que corre a 4.295 MHZ)



Por otra parte, Nintendo ha dado de plazo hasta **principios de 1994** para que sus diseñadores de juegos tengan preparados **buenos productos para el ND**. Ya os contaremos lo que pase.

Todos los laberintos del mundo

FACEBALL 2000

Para que os hagáis una idea de lo que significa **Faceball 2000 en Estados Unidos**, quedaos con estos apuntes: **Premio al mejor juego de estrategia en Game Boy del año 91 por la revista GamePro y premio al juego también Game Boy del mismo año por la publicación Game Player´s Magazine**. Vale, estamos en 1993, pero ni vivimos en Estados Unidos, ni esos premios tienen en cuenta la versión Super Nintendo del asunto que, por cierto, acaba de salir también en tierras americanas. Los galardones, entonces, cuentan. ¿O no?





Faceball 2000 es un comecocos a lo grande en el que por primera vez no guiamos al come-come, **sino que nos metemos directamente en su piel**. Se trata de un **juego revolucionario de sabor absolutamente personal** -por lo de la perspectiva frontal- y un concepto **gráfico demoledor** que en Game Boy es simplemente sorprendente y en Super Nintendo se hace además movido, adictivo y muy participativo (dos jugones a la vez).

El juego más esperado

DRAGONBALL

Con el corazón en vilo, las pastillas contra ataque preparadas y la mente muy despierta, millones de fanáticos de la bola de Dragón recibieron el crack en videojuego de la temporada. **DragonBall en N.E.S. y dos DragonBall Z para Super Nintendo** bastaron para alucinar no sólo al público enfervorecido del Japón, sino también a lo españolitos privilegiados que leyeron el reportaje de Hobby Consolas. Estos son los culpables:



DragonBall N.E.S.: Arcade a lo tranquilo y perspectiva Zelda en el que Goku y Bulma, deben encontrar las siete bolas mágicas del dragón.

DragonBall Z en Super Nintendo: Puro rol imposible de jugar para un Occidental -demasiado texto en japonés- que ofrece gráficos normalitos y algunos efectos en zoom.

Dragonball Z 16 Megas: Puro Street Fighter II a lo oriental con 16 megas del ala, scroll parallax y un buen puñado de voces digitalizadas. Hasta 8 luchadores y muchas sorpresas.



Los que arrasan



DRAGON QUEST

Quedaos con el nombre, Dragon Quest. Es el juego que está **batiendo todos los records de «colas a las puertas de las tiendas de videojuegos» de Japón**. Quedaos con el autor de sus personajes, **Akira Toriyama**. Es el hombre más popular de todo el Imperio del Sol Naciente. Quedaos con el número, **el V. Es la última parte de la saga que acaba de salir para Super Nintendo**. Quedaos con todos estos datos y pensad que no ha habido ningún juego en la historia del imperio nipón que más expectación haya suscitado, que más popularidad haya alcanzado y que más repercusiones haya tenido. Para haceros a la idea sólo tenéis que saber que el **gobierno de Japón ha invitado a las tiendas de juegos** a que saquen a la calle estos cartuchos en días festivos o fiestas nacionales, ¿?

Dragon Quest es una súper aventura apoyada en unos gráficos estilo Zelda y un texto que se lleva más de la mitad del juego. Es una saga alucinante que se **inició en N.E.S.**-lleva cuatro partes- y ahora se acaba de pasar a la **Super con una quinta magistral**. Paralelamente a la aparición sucesiva de estos cartuchos, series de televisión y cómics hicieron aún más popular si cabía la serie de Akira. Pronto el éxito corrió a Estados Unidos, donde el **jueguecillo adoptó el nombre de Dragon Warrior** y los textos se tradujeron al inglés. Y muy pronto, y para no ser menos, colapsaron el país. El último **crack de DQ es la edición en un solo cartucho de las dos primeras partes del juego, tanto para N.E.S. como para Super Nintendo**. Gráficos mejorados, nueva ambientación, más melodías y más personajes para una edición de lujo que ningún amante de Akira debeía perderse.



Los que van a arrasar

JURASSIC PARK & LAST ACTION HEROE

Aún no son juegos, aún no los ha visto nadie, pero a juzgar por la incontestable cantidad de rumores que vagan por este mundo con informaciones rotundas, uno tiene que hacerse la idea de que dentro de muy poco podrá gozar de dos nuevos cracks. Estamos hablando, por si todavía no lo habéis adivinado, de **Jurassic Park y de Last Action Heroe**, un par de filmes que sin haber nacido ya tienen el éxito y la concurrencia asegurados.

Claro que no es para menos. El uno, el del **Parque Jurásico**, ha sido atrapado por Spileberg, y el otro, el del último súper héroe, nace de las manos de **Arnie Schwarzenegger, tiene a la poderosa Sony cubriéndole las espaldas,** a la NASA de publicitaria y al spot más caro del mundo -6.000 millones de pesetas- como seguro de vida.

Ambos tienen ya un pie en el videojuego. **Jurassic Park, basado en un best seller de Tom Crichton, está en manos de Ocean**. Ha sido un encargo de Nintendo para todos sus sistemas y no tenemos ni la más remota idea de lo que se-

El héroe prestado

BONK´S ADVENTURE



El chaval más carismático de **Hudson Soft**, la mascota de TurboGrafx, Bonk o PC Kid, como prefiráis, ya está en Game Boy. A partir de este instante, por lo menos en los USA, los fanáticos de **este singular cabezón van a poder disfrutar de la deliciosa simpatía del cavernícola** sin princesa pero con dragones de todo tipo, de sus ataques de ira, de amor, **de mosqueo, de sus plataformas**...

Es un **héroe prestado**, sí, pero de una naturalidad bárbara. Serán las manos de Hudson, será la Game Boy pero lo cierto es que el colega ha sabido desenvolverse a la perfección en un **mundo monocromo, no muy complicado, pero divertido y original**. Pronto, en vuestras pantallas.



rá. Tan sólo podemos dar por bueno que la cosa va de **ingeniería genética y dinosaurios mutados**. Mucho menos sabemos aún de la peli de Arnie. Sólo que será **Sony la que con completa seguridad aborde el temazo** y sólo que si pensáis en la repercusión de Terminator o Desafío Total, ya podéis iros haciendo a la idea de lo que puede suponer ésta. Una lujuría para los sentidos. En ambos casos.

El joystick más duro

CHAMPIONSHIP JOYSTICK

En el **súper joystick de C&L Controls** hay dos cosas que destacan por encima de las demás, su **dureza y su fiabilidad**. Championship Joystick no es un mando de diseño, tampoco es un mando para chiribitas electrónicas, ni siquiera permite variar la velocidad, este portento de la ingeniería ha sido concebido para jugar a todos los juegos de Super Nintendo durante mucho tiempo con **garantía de que jamás vamos a perder el control de la jugada**.



Es grande, muy simple y **ha sido fabricado con unos materiales** que permiten forzar la maquinaria. Apto para jugar a Street Fighter II y juegos que necesiten de fuerza.

La familia más loca

ADDAMS 2 PARA EL MUNDO NINTENDO

Tras la exitosa primera parte cinéfila y cartuchera, la peculiar familia **Addams regresa a las pantallas**, esta vez solo de Nintendo, para hacer de **nuevo vibrar a los incondicionales de la plataforma y la** exquisitez gráfica.

Addams 2 in Pugsley's Scavenger Hunt ha sido diseñado «again»por **Ocean**, que vuelve por sus fueros, para Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy en un auténtico alarde de fantasía, creatividad e imaginación. Sin apoyo de la película, pero con una raiz fuertemente televisiva, la compañía inglesa ha concebido tres cartuchos muy similares en los que sólo la competencia gráfica va a diferenciar a los poseedores de 16 bits, 8 y portátiles. **Las tres tienen el mismo protagonista, Pugsley**, un diablillo de corta edad y pelo rubio que hace verdadero honor a sus padres, los Gomez, **las tres invitan a buscar seis objetos** que la hermana de Pugsley ha escondido por toda la mansión, las tres **saben cómo hacer disfrutar al que siempre busca jugabilidad** y las tres os van a sorprender más de la cuenta.

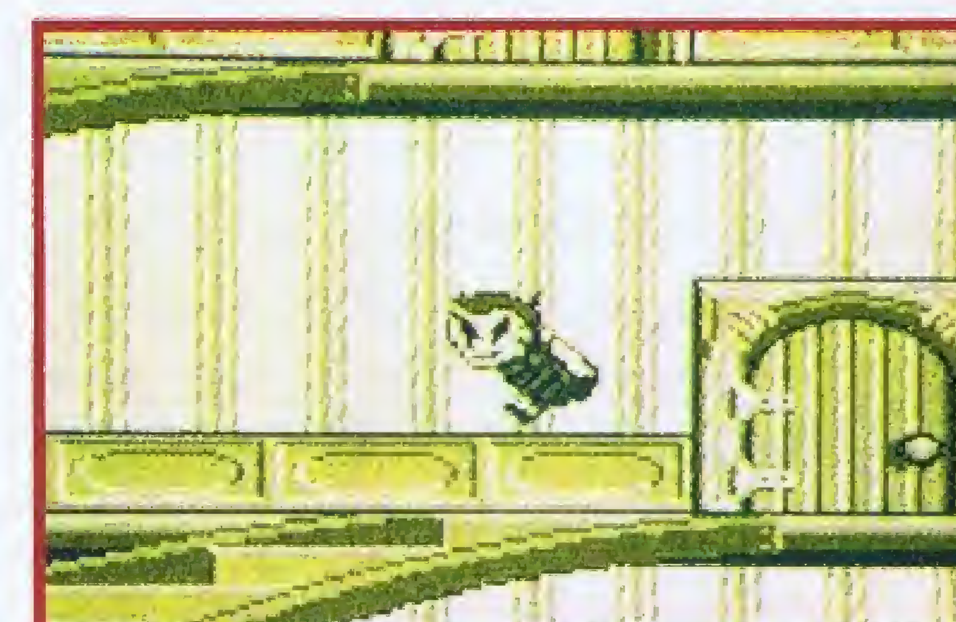
De cualquier forma, y por aquello de centrarnos en alguna, la **versión que más alucinados os va a dejar es sin duda la de la Super**. Con una estructura muy parecida a la de la primera parte y las mismas dosis de aventuras, plataformas y acción, la segunda de los Addams en 16 bits ha quedado **simplemente magistral**. Unos fondos de dibujo animado, personajes gigantes, locura y un coeficiente de **originalidad soberbio**, servirán para enamoraros del que será uno de los juegos más difíciles del mundo.


ADDAMS 2 N.E.S.


ADDAMS 2 SUPER NINTENDO


ADDAMS 2 SUPER NINTENDO


ADDAMS 2 SUPER NINTENDO


ADDAMS 2 GAME BOY

El arcade más disparatado

POP´N TWIN BEE



Tenía que ser de Konami. El arcade más loco de la galaxia Super Nintendo tenía que ser de Konami. No podía ser de otra forma. Los chicos japoneses hicieron **Parodius**, riéndose de ellos mismos y de su genial Gradius, y los mismos chicos sacan ahora adelante el **proyecto Pop & Twin Bee, de momento sólo para Japón**

Pop & Twin Bee es un arcade mata-mata de desarrollo vertical absolutamente enloquecedor. A pesar de no plantear demasiadas novedades en cuanto al desarrollo, el cartucho de Konami tiene **cosas, personajes, escenas, paisajes y un montón más de sorpresas que jamás saldrían de la mente de una persona normal**. Para empezar, la nave, que es una mezcla entre un huevo azul, un ojo muy grande y un puño... ¿qué puede salir de ahí? Para seguir, los **enemigos, que son de lo más raro y bien hecho que hemos visto hace tiempo: piñas andantes, nubes sonrientes, paracaídas con ojos**. Para continuar, el paisaje, que más que gracioso es increíblemente perfecto, plagado de detalles, de perspectivas, de colores, de toques únicos made in Konami que dejan a uno absolutamente perplejo. Y, para terminar, la **música,** que como en casi todos los cartuchos que salen directamente de Japón, es melodiosa, salsera a veces, otras marchosa, otras tipo Heidi, pero siempre diferente y totalmente encantadora.

Poco más se puede decir de este delicioso cartucho, excepto que efectivamente es el más loco y que, claro, no tenemos ni idea de cuando va a llegar a nuestras tierras.

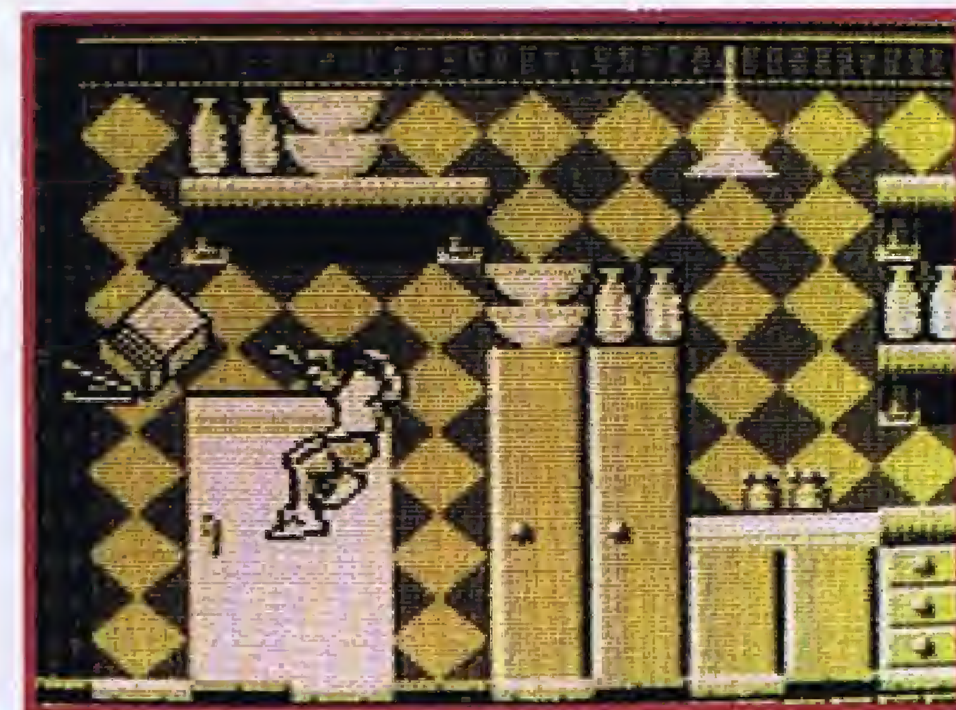


Los más monstruosos

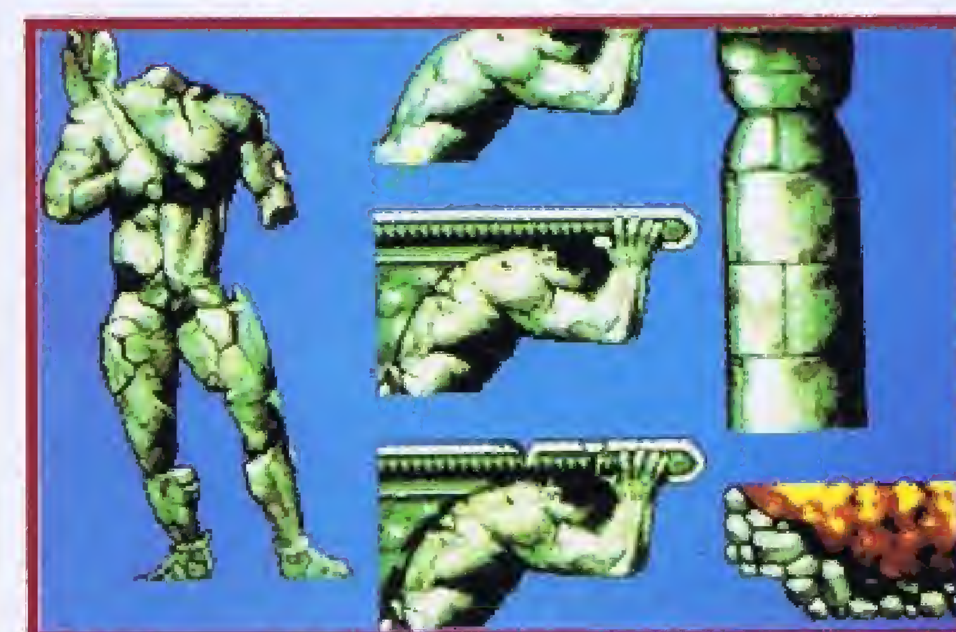
DR. FRANKEN 2 EN GAME BOY

La segunda del **fastuoso Dr. Franken para Game Boy** es mucho más que una simple continuación de la genial aventura de Elite. Con **dos megas de potencia**, el doble de la capacidad de memoria de muchos de los cartuchos de Game Boy que salen al mercado, **Dr. Franken 2 nos trasladará de nuevo a una mansión fantasmagórica** con el objetivo de ayudar al Dr. Frankenbone en su esforzada búsqueda de la creación.

Resulta que Franky está encerrado en alguna parte de esa casa encantada y nuestro amigo el doctor debe hacer frente a una serie inconfesable de peligros y alimañas con tal de liberarle. Pero la tarea no va a ser nada fácil ya que este nuevo Dr. Franken parece haber cambiado la idea videoaventurera del original, por una **odisea de plataformas y acción** que requerirá una buena **carga de reflejos y agilidad mental** a lo largo de más de **140 salas diferentes y 12 grandes edificios**.



Respecto al **resto de versiones de la gama**, pues aún tendremos que esperar un poquito. Las imágenes que hemos visto de la de **Super Nintendo** prometen un montón. **Colores, imágenes espectaculares**, detalles arquitectónicos inconcebibles, 720 salas y, muchas sorpresas que ahora no vamos a desvelar.



El joystick más sofisticado

TOPFIGHTER

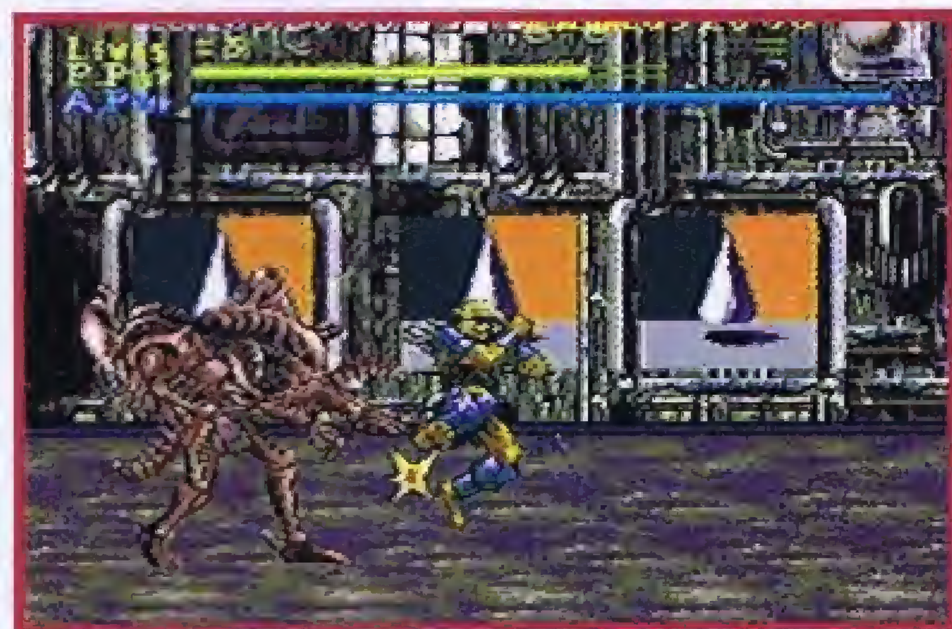


Es posible que Topfighter no sólo sea el rey de la sofisticación, sino también de la aparatosidad. Vale que el monstruo que **STD ha puesto a nuestra disposición, vía DRO Soft**, tenga mil botones, una pequeña pantalla LCD, sea **programable,** y único para jugar con cartuchos muy exigentes, pero que el cacharro no quepa en una mesa no tiene justificación alguna. ¿O sí? Bueno, el caso es que a los amantes de **Street Fighter II** no les importará nada de esto. Ellos sólo verán cosas como: sus **tres botones programables** en los que se pueden grabar secuencias de hasta cuatro acciones consecutivas, su **robustez y capacidad de fijación**, su **pantallita a blanco y negro** para ver qué golpes ejecutamos y sus **microswitches.** Cosas tan impresionantes como su precio: unas 14.000 pts.

Héroes frente a frente

ALIEN VS PREDATOR





Invento de una Activision con tendencia a la mitomanía en el que podéis ver, además de cultura cinéfila, a un **depredador bueno y muy bien hecho, a un sin fin de Aliens grandes** y pequeños que para no variar están en su navecita, a los decorados más **Giger** del software mundial y a la misma mecánica **luchadora y arcadiana de los mil cartuchos** que andan zascandileando por ahí. La diferencia está en que, claro, los **protagonistas** de éste son **excepcionales,** están muy logrados y saben disimular muchas cosas normalitas. En todo caso, no es para perdérselo.

Los más bestias

MORTAL KOMBAT
FINAL FIGHT 2
PITFIGHTER





Estos tres potentes cartuchos podrían pasar a la historia como los más bestias del mundo del videojuego. Porque **se basan en la lucha para ser grandes**, porque tienen en los golpes su punto más fuerte y porque son **increíblemente agresivos**. ¿Los vemos?

Además del genial **Street Fighter II**, del que no vamos a decir mucho más ahora, los grandes aficionados al beat´em up esperan con los brazos abiertos la llegada de **Final Fight 2**, la reválida de Capcom con los chicos con scroll más fieros del mundo. Uno de esos arcades que parece que nunca se van a superar, pero con el tiempo dejan alucinados. Pues sí, chicos, **Final Fight 2 está más que en proceso** y ya se saben algunas cosillas muy interesantes sobre él. Por ejemplo que va a ir sobre una **placa de 8 megas**, que va a dejar por fin a **dos jugadores simultáneos en escena**, que del trío Guy, Cody y Haggar sólo va a quedar Haggar y que los dos nuevos luchadores serán Carlos Miyamoto y Maki.

Otro de los cartuchos más bestias con los que podemos enfrentarnos es **Pitfighter**, un intento de Domark de reproducir el Street de Capcom sólo que con luchadores digitalizados y un ambiente bastante más macarra, que, a buen seguro será superado por **Mortal Kombat**. ¿Qué es Mortal Kombat? Pues un súper cartucho de Acclaim sobre 16 megas que a un plantel de digitalizaciones únicas, añade el efecto del chip FX. Una auténtica pasada de bestia que veremos ¿cuando?





El juego más español

ASTERIX EN GAME BOY

El juego más español tiene como protagonista a un héroe francés: Asterix. ¿Paradójico? No tanto. Por lo menos para **New Frontier**, autores del cartuchito, cuya relación con **Infogrames, padres políticos del esfuerzo, viene ya de muy largo**, tan largo que se pierde en el Spectrum.

Los chicos de Barcelona se han atrevido con un proyecto muy interesante que les llevaría a dar todo en Game Boy para satisfacer a la clientela internacional, muy exigente cuando se trata de un personaje de esta calaña. Y los cerebros catalanes han dado el do de pecho con Asterix. Han conseguido sacar adelante un juego de **plataformas absolutamente divertido y muy jugable**, marcado por la **simpatía de los gráficos, la música, el número de niveles, 48 para ser exactos y un coeficiente de enganche superior a la media**.





¿Que de qué va? Bueno, nosotros **controlamos al genial Asterix** y debemos hacer lo posible por encontrar al bueno de Obelix que ha sido secuestrado por una patrulla romana. Tendremos que adentrarnos en la parte dominada de la Galia y allí hacer frente a **soldados rasos, gordos generales, jabalíes juguetones, catapultas romanas** y mil y un molestos erizos. ¿Atractivo, verdad?

Ah!, ¿y el resto de versiones? Bueno, las otras **versiones serán programadas por Infogrames** y saldrán algo más tarde, pero como a nosotros lo que nos va es el orgullo patrio, pues lo decimos y lo destacamos.



El joystick más sensible

TURBO

El joystick para Super Nintendo concebido por Triax es, de momento, el único que sustituye el pad direccional en forma de cursor -más o menos fiable- por una **membrana táctil súper eficaz** al más puro



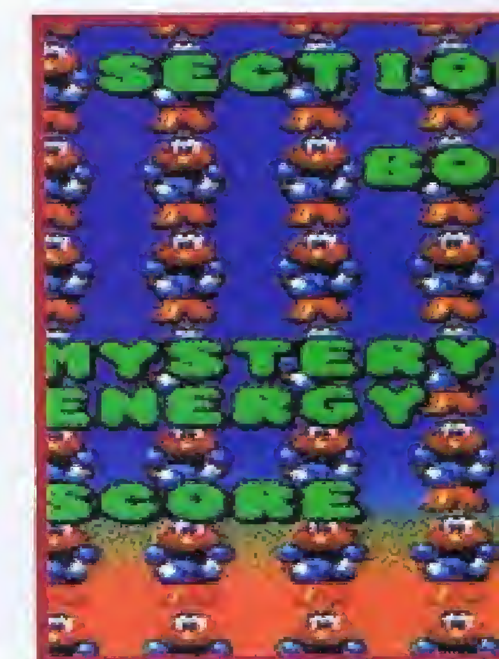
El arcade más acuático

SUPER POND, EN SUPER NINTENDO

Sí, es él, ha vuelto. El agente secreto más acuático y divertido de todos los tiempos está de nuevo con nosotros para demostrarnos que en **Super Nintendo también sabe nadar, andar, jugar y divertirse**. Junto al héroe también reaparece el Doctor Maybe, el malote de toda la saga que ahora, y para no faltar a sus costumbres, está **completamente decidido a sabotear una súper fábrica de juguetes**. Esta es la misión -evitar la destrucción los juguetes del mundo- que la agencia F.I.S.H.



SUPER POND SUPER NINTENDO



SUPER POND

TOUCH 360

estilo de teclado ZX 81. Con ese cambio de planteamientos, el joystick que **distribuye Dro** en nuestro país al módico precio de **3.590 pts** permite **controlar cómodamente** a los **personajes más difíciles** y rápidos, **realizar los golpes más complicados** -esos que necesitan varios movimientos a la vez- de un solo toque y **hacer giros de hasta 360 grados,** simplemente con mover el dedo y presionar sobre la superficie. Sin barreras, sin obstáculos y sin problemas.

Turbo Touch 360 es una apuesta muy original y firme al actual mercado de periféricos nacional, un mercado que aunque está algo desabastecido, cuenta aún con candidatos suficientes como para dejar alto el pabellón.

Turbo Touch es, además, un **joystick polivalente** que también tiene su **correspondiente versión para N.E.S. 8 bits con idénticas** -sin tantos botoncitos- **características**. El Turbo de la N.E.S. **también es distribuido por Dro** desde hace un tiempecito, y su **precio alcanza las 2.990 pts**. Toda una curiosidad al alcance de cualquier jugón que quiera tomarse las cosas con algo más de velocidad.

ha puesto en manos de su mejor agente, Super Pond.
A partir de este momento tendréis que **nadar y luchar a través de 8 niveles repletitos de acción con más de, agarraos a los asientos, 2.500 pantallas de caos y destrucción**. Esperan plataformas de todos los colores, mucha marcha, preciosos gráficos, nuevas armas, nuevas habilidades y todo el encanto de un pez que **Millenium y Vectordean** se han encargado de plasmar en un señor cartucho.

Super Pond aún está en proceso. Falta muy poco de todas formas para que lo veamos por estas tierras europeas, pero hay que tener algo de paciencia. En cualquier caso merecerá la pena. No todos los días se puede **contar con personalidades así**, y menos si han dado un salto desde Sega.



SUPER NINTENDO



SUPER POND SUPER NINTENDO

Y la saga continúa...

MEGAMAN INVADE NINTENDO



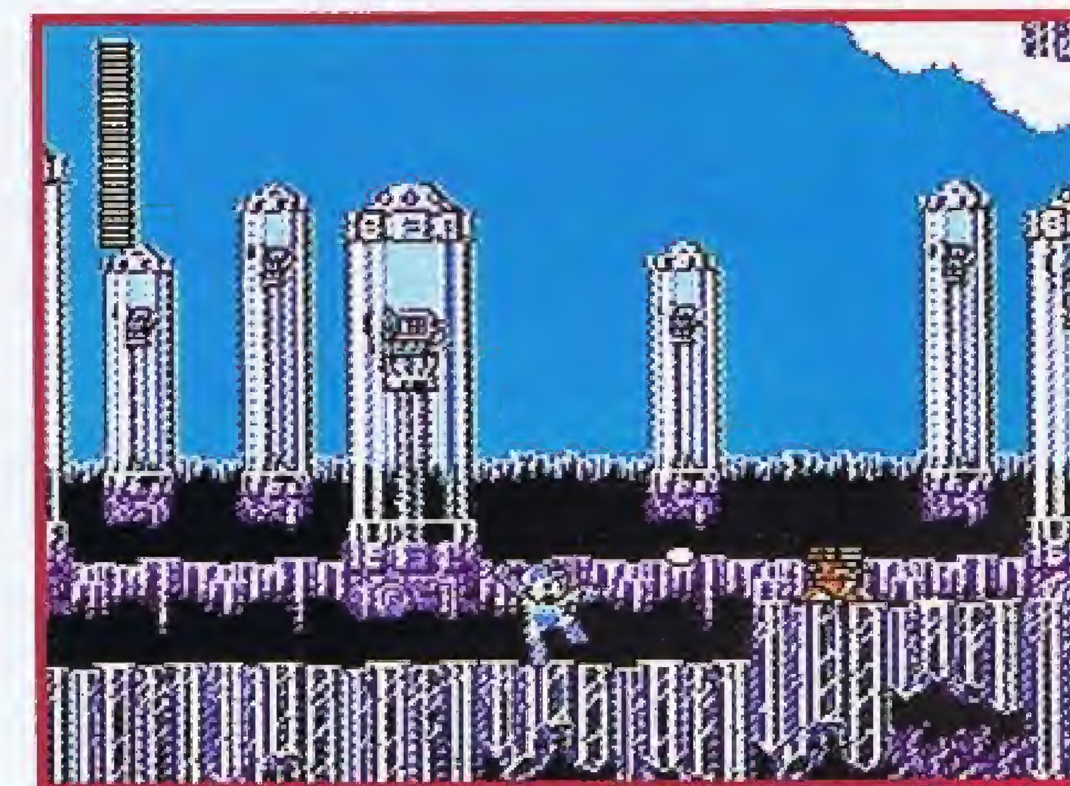
Megaman **lleva camino de batir** todos los records. El hombre incombustible ha repetido presencia estelar en un sin fin de cartuchos y aún no ha dado muestras del más mínimo cansancio. **Tres partes en Game Boy, casi seis en N.E.S. -lo de casi es porque está en preparación- y una también en proceso para la Super 16 bits** dan muestra de una enorme eficacia por parte de Capcom.

La tercera del robot para GB y la quinta para N.E.S. son los últimos cartuchos que se pueden megasaborear en tierras yankees. **Megaman 4**, que os preguntaréis porqué narices no hablamos de él, parece **haber volado de la faz del planeta**, **Megaman 6 está en proceso** y el de Super, sin nombre, está **más que nada en proyecto**.Así que, ahí va algo sobre los últimos Megamanes.



MEGAMAN III GAME BOY

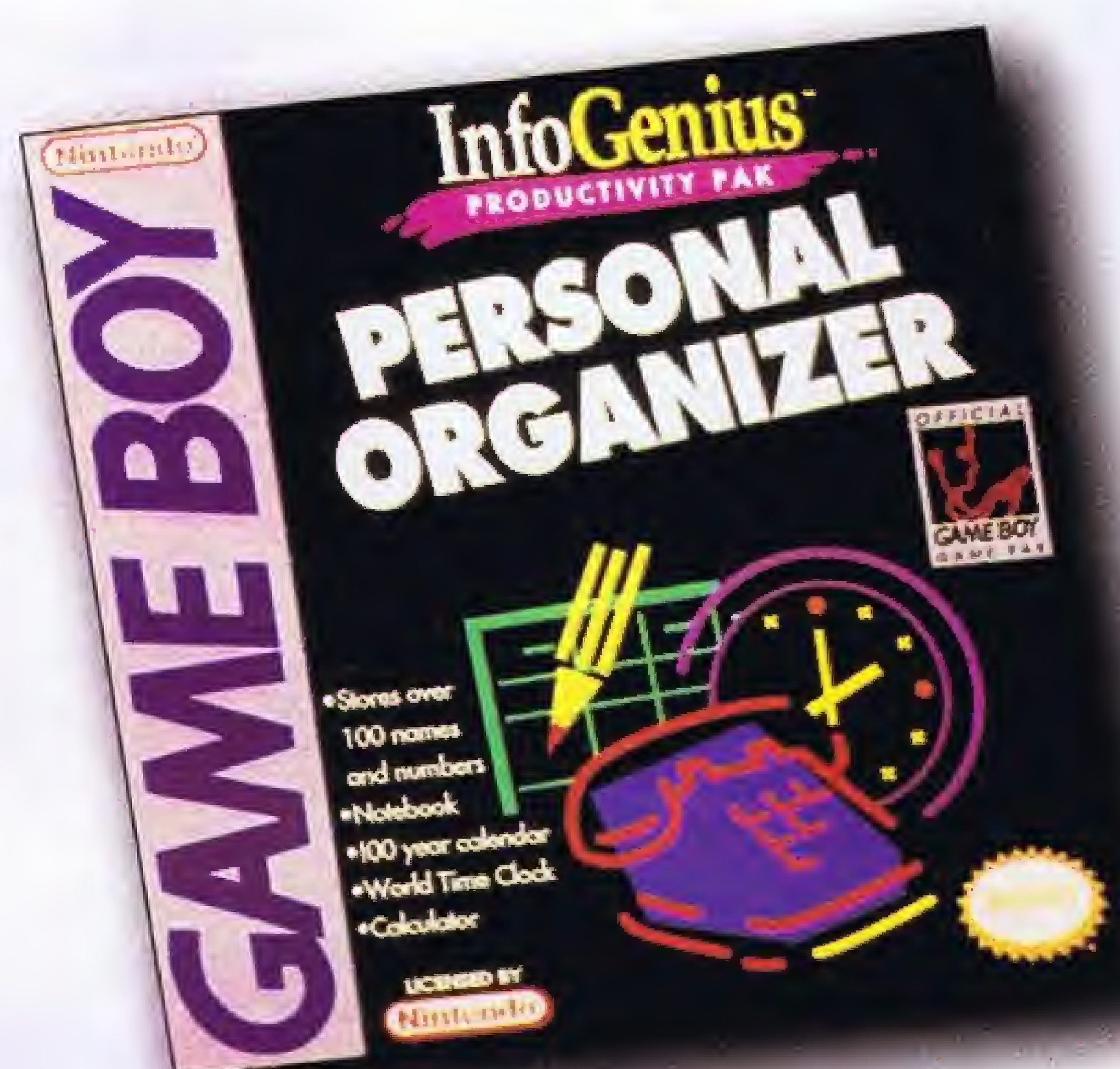
Para empezar os diremos que es imposible encontrar sorpresas en los juegos de Megaman. Todos parecen iguales, todos tienen enemigos parecidos y todos van de plataformas por la vida. Al **tercer mega del Game Boy** no se le puede pedir mucho más. Tiene al Dr. Wily, de nuevo, en plan robaplataformas de petróleo y constructor de monstruos dantesco, tiene a los **8 enemigos más temibles del Universo, tiene animación, actividad**.



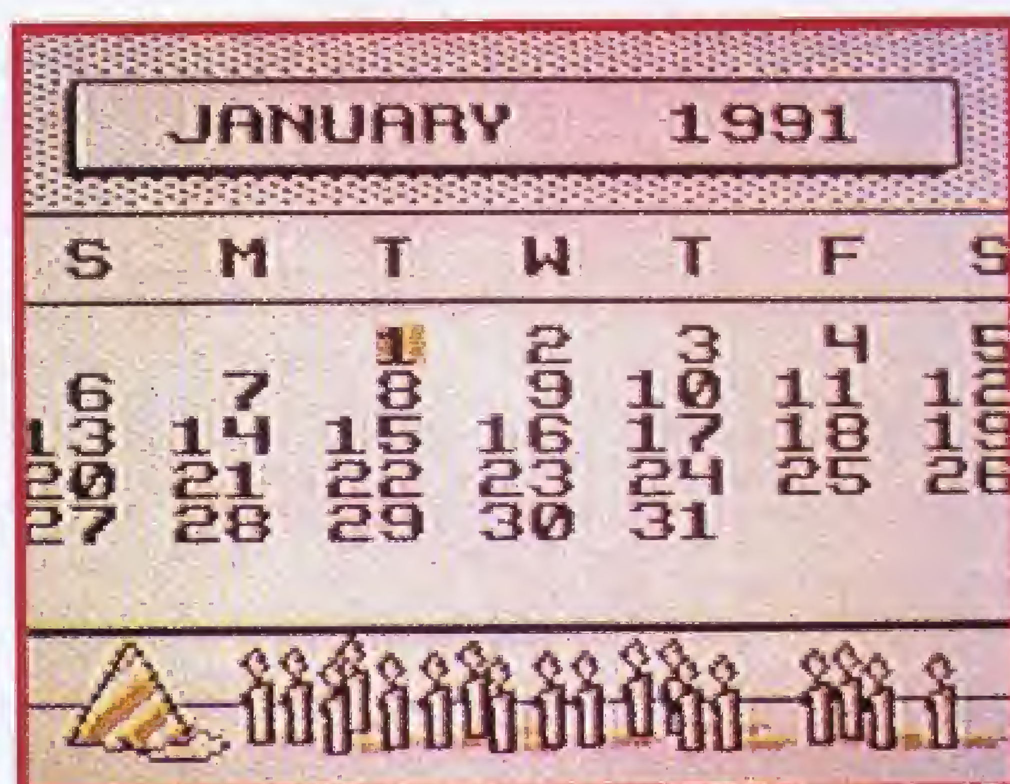
MEGAMAN V N.E.S.

Lo mismo, mismito para **Megaman V**, que aunque esta vez va de secuestros, armas súper potentes y unos robots made in Protoman, continúan mostrando la cara buena del héroe. Con **gráficos atómicos, nuevas armas, nuevos jefes de nivel**, y no seguimos porque no creemos que vayáis a tardar mucho en deleitaros con este héroe.

Los cartuchos más profesionales



UTILIDADES PARA GAME BOY



PERSONAL ORGANIZER GAME BOY



TRAVEL GAME BOY

Pongámonos serios. **Olvidémonos por un momento de puñetazos, disparos y saltos imposibles**, porque nuestra portátil preferida está dispuesta a demostraros que puede ser algo más que un entretenido pasatiempo.

La compañía **Infogenius** ha desarrollado para la Game Boy unos cartuchos que se alejan totalmente del aspecto lúdico de los juegos, para centrarse en aplicaciones útiles. Entre sus creaciones podemos destacar tres: La primera se llama **«Spell Checker»** y es un comprobador ortográfico que contiene la nada despreciable cifra de **60.000 palabras**. Otra es **«Personal Organizer»**, una especie de agenda electrónica con gran capacidad de memoria. Por último, también **están disponibles algunos cartuchos que sirven como traductores** de otros idiomas al ingles.

Si os interesan, no os hagáis demasiadas ilusiones. Por desgracia, sólo los residentes **al otro lado del Pacífico** podrán adquirir estos programas... Al menos de momento.

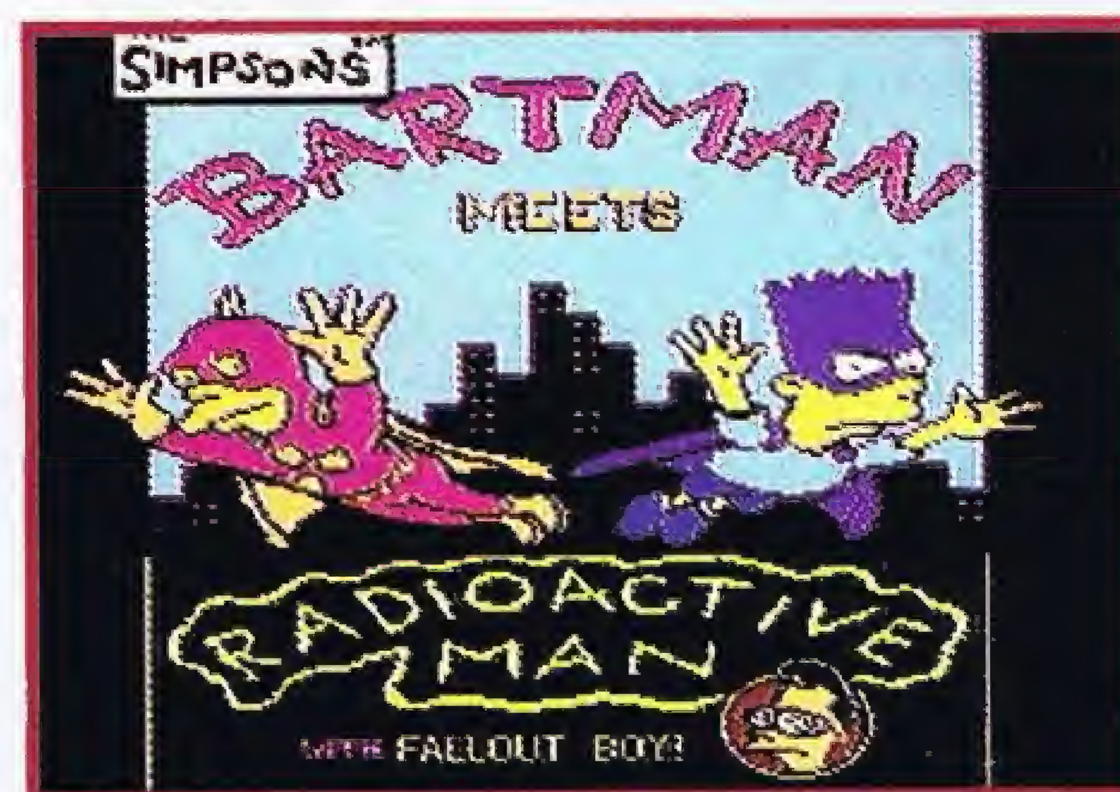
El héroe incansable

BART ENCUENTRA AL «RADIOACTIVE MAN»

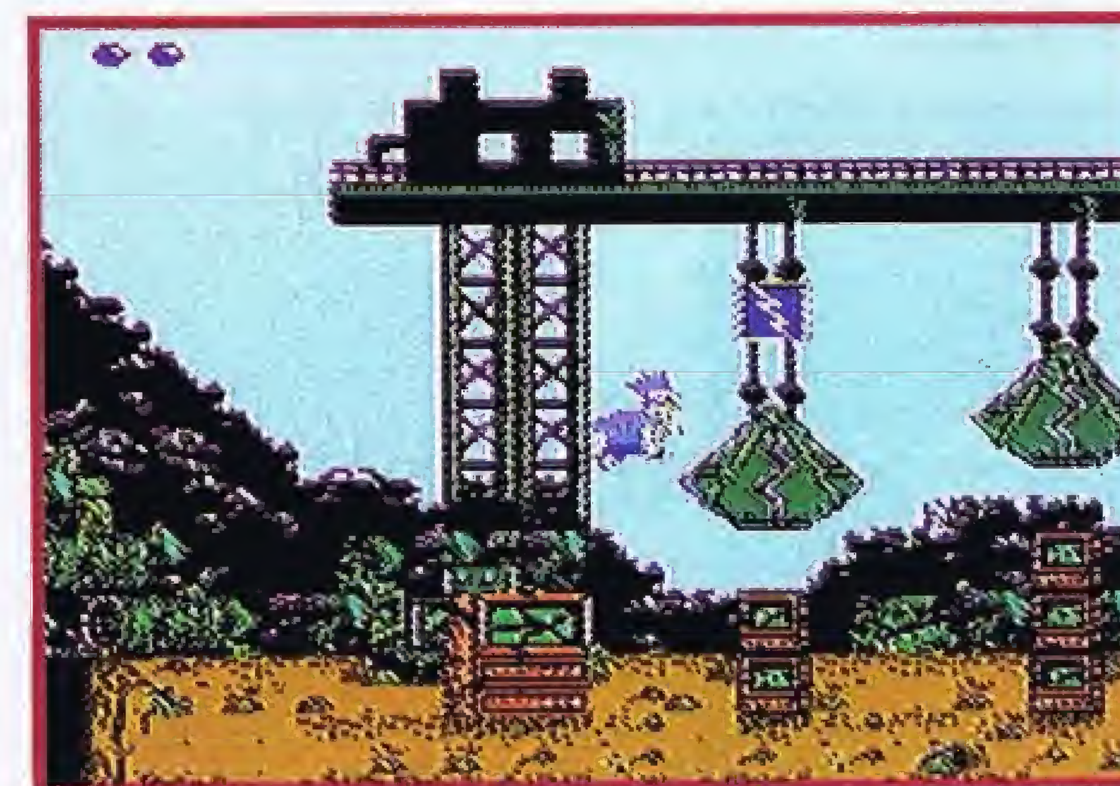
Sí, amigos. Nadie como Bart para llevar colgado el galardón que le certifica como «el héroe más incansable». ¿Que no os lo creéis? Pues tomad nota: **En Game Boy protagonizó «Escape from the Camp Deadly» y «Bart vs. The Juggernauts», en N.E.S. hizo lo propio con «Bart vs. the Space Mutants» y «Bart vs. the world» y, por último, repitió papel estelar en «Bart´s Nightmare» de Super Nintendo.**



Y a pesar de esta omnipresencia, aún ha tenido las fuerzas suficientes para emprender una nueva y emocionante aventura. **Se trata de «Bartman meets Radioactive Man»**, un genial cartucho para N.E.S. en el que el travieso primogénito de la familia Simpson **tratará de liberar a su ídolo de los cómics de ciencia-ficción** ataviado con su disfraz de superhéroe. La música de siempre, los habituales y disparatados gráficos de Matt Groening, el **irónico sentido del humor marca de la casa**, y todo lo que hizo de la peculiar familia un auténtico éxito con marketing incluido, aguarda impaciente en la última creación de Acclaim. Pronto, muy pronto, con todos vosotros. ¡No os lo perdáis!



BARTMAN N.E.S


BARTMAN N.E.S

¡Este mes te va a dar un FLASH!

¿Qué es un flash? Un súper reportaje de Flashback, uno de los mejores cartuchos de Sega, un NeoConcurso en el que sorteamos 5 Neo Geo, los ganadores del concurso Dragon Ball y sus obras, el Big In Japan, los Tiny Toon de Super Nintendo, las novedades más importantes del momento. Todo esto es un flash.



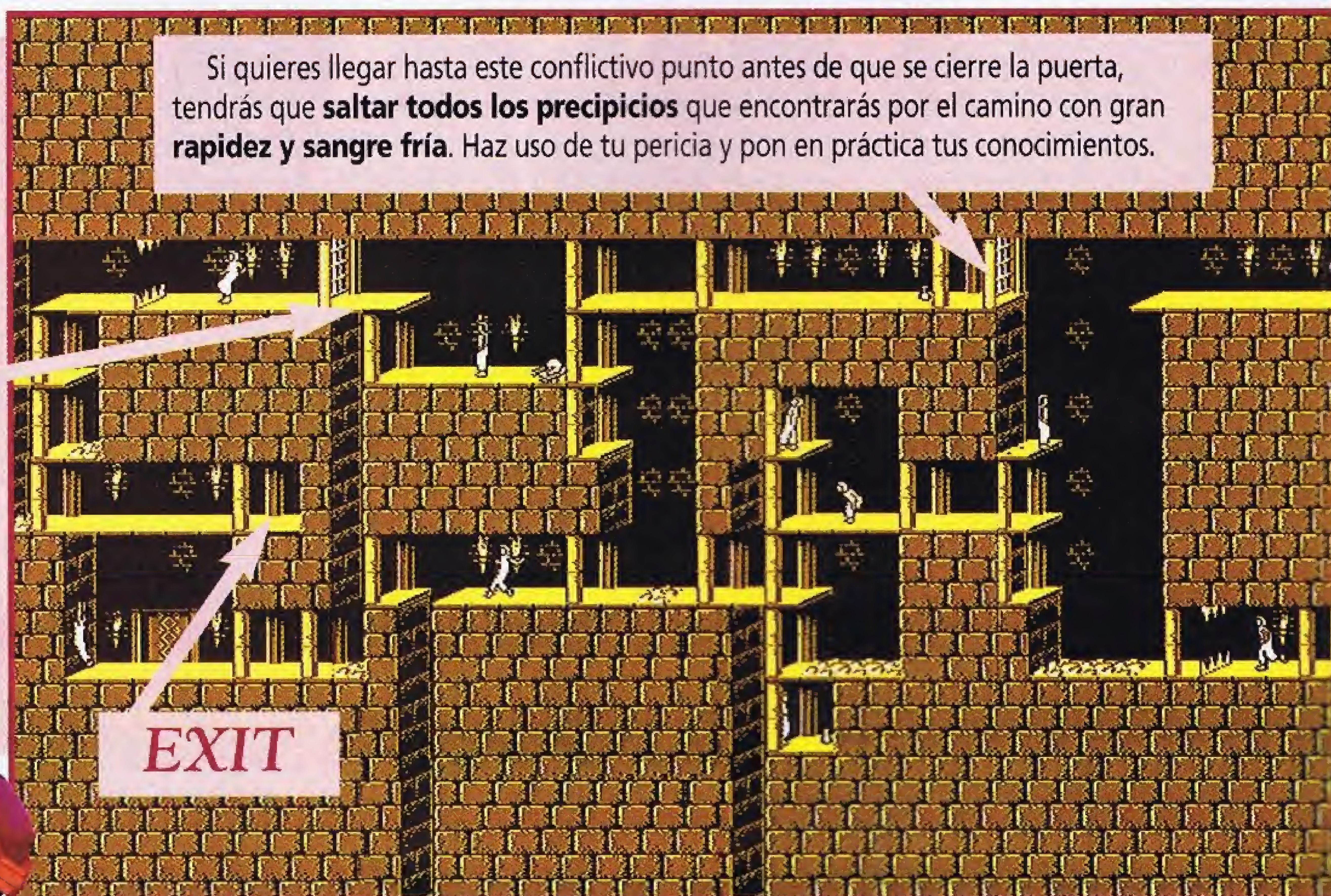


Más definiciones de flash: Un súper video «Top Secret» en el que Sega no sólo enseña en exclusiva lo último en juegos que tiene preparado, sino que además nos regala los ojos con unos minutos, muchos minutos, de Flashback, el juego que ha roto todos los moldes en animación, gráficos, guión y experiencias, y que por fin sale a la luz. ¡Todo un flash¡

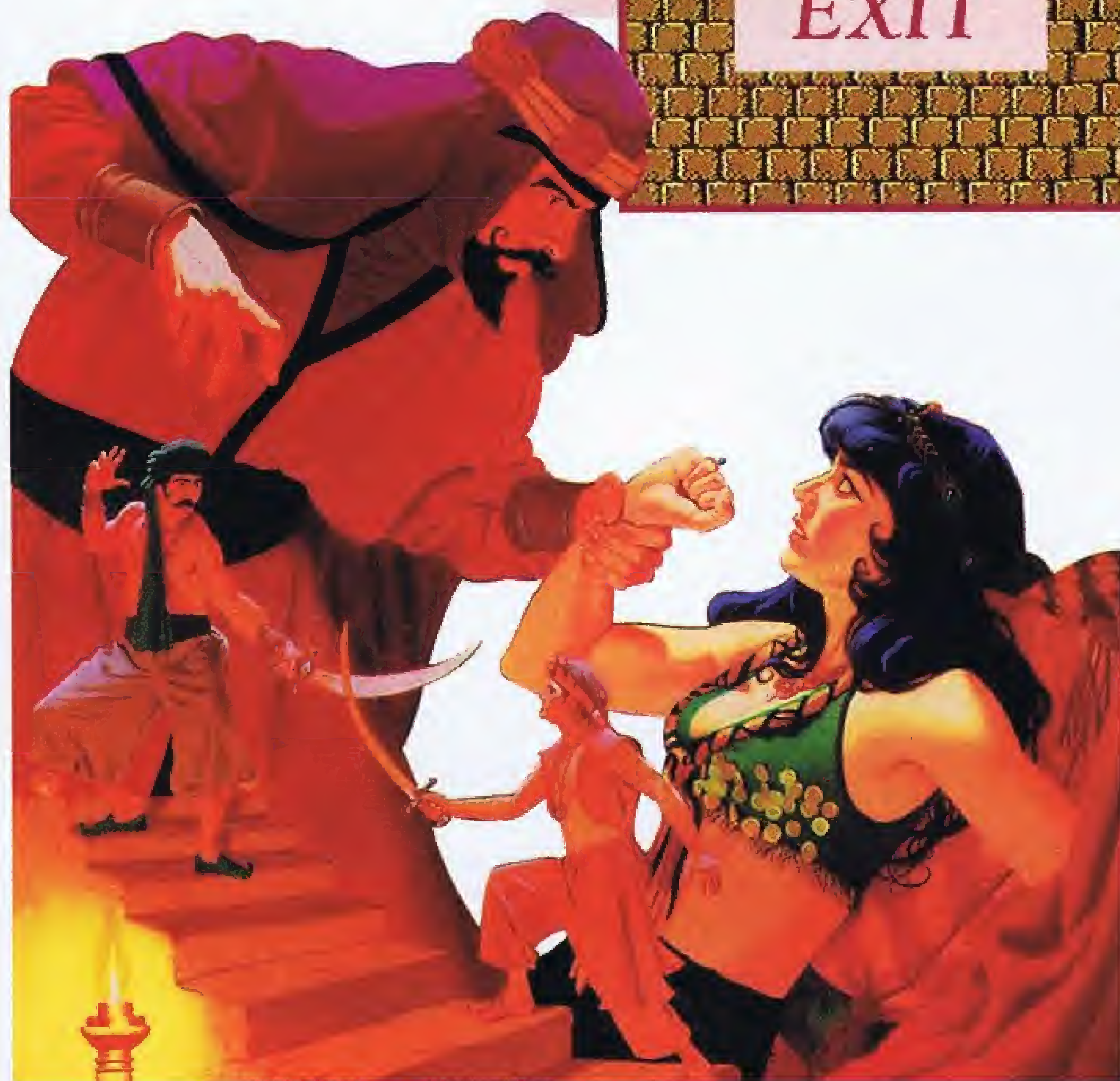


Cuando te dirijas a pisar la baldosa que abre la puerta al siguiente nivel, **encontrarás el esqueleto** de un soldado que murió de aburrimiento en una guardia. Pero, a la vuelta, su espíritu decidirá cerrarte el paso y tendrás que convencerle usando tu espada. Como **no se puede matar a un muerto, hazle retroceder hasta el abismo**. En el piso de abajo tendrás que repetir esta operación.

Si quieres llegar hasta este conflictivo punto antes de que se cierre la puerta, tendrás que **saltar todos los precipicios** que encontrarás por el camino con gran **rapidez y sangre fría**. Haz uso de tu pericia y pon en práctica tus conocimientos.



EXIT



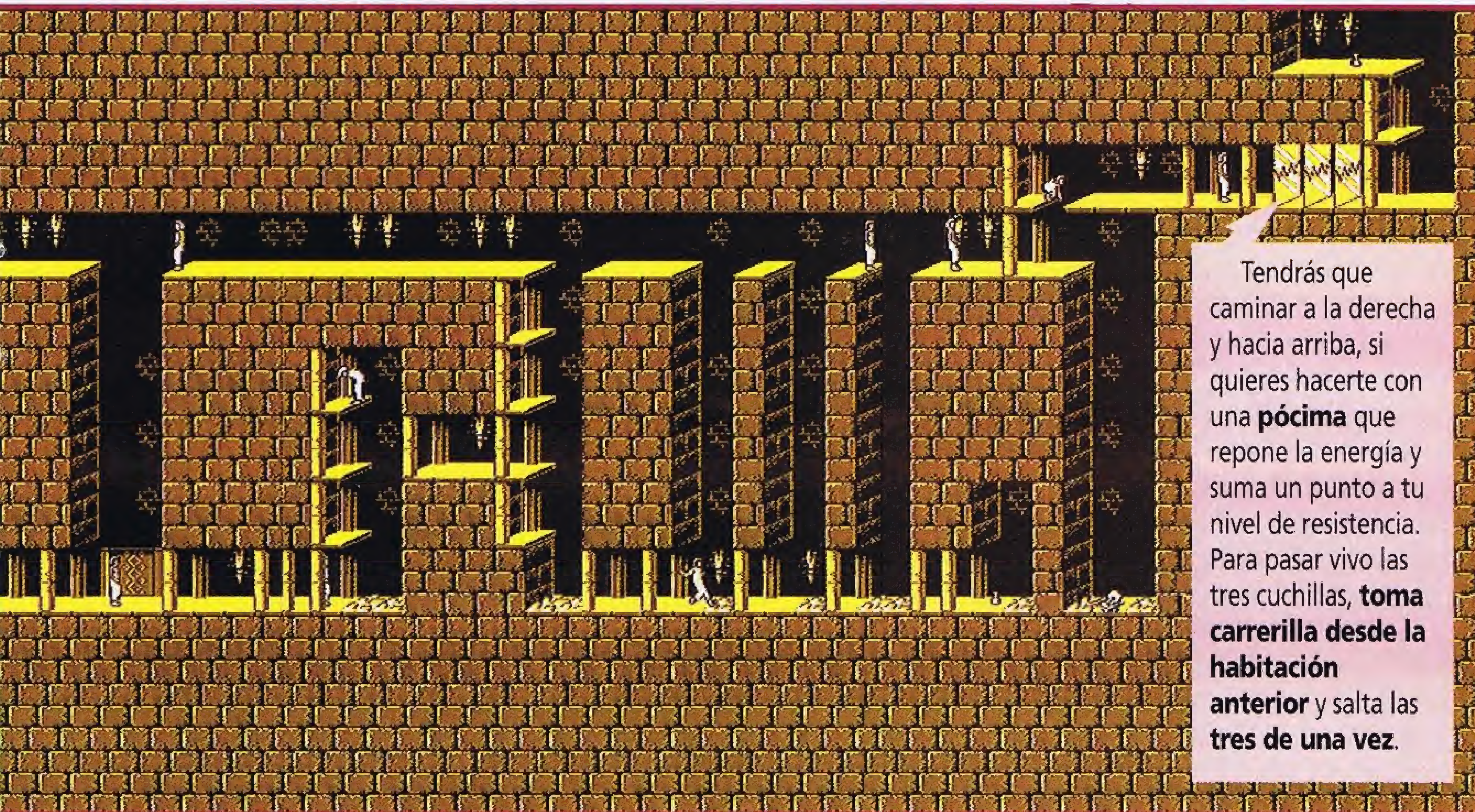
Prince



En el **extremo izquierdo** de este nivel es donde se esconde la **pócima** que hará aumentar tu nivel de energía. Estará **custodiada por una peligrosa** y afilada «navajilla de afeitar».

Nivel 4

El **quid de la cuestión de la fase** está en acabar con este **guardián** del Gran Visir. Su muerte nos permitirá **activar la baldosa que hay sobre la siguiente puerta** y que, a su vez, abrirá la entrada que da acceso a la parte derecha de la fase. Todo un lío que, sin embargo, da resultado.



Nivel 3

...of Persia



¿Nunca has soñado con ser príncipe en un exótico y lejano país? Sí, nosotros también, pero mientras lo conseguimos, allá va una selección de las fases más complicadillas de este fantástico cartucho.

Por Max Coyote



Una vez que te hayas desecho de algún que otro molesto enemigo, podrás poner en **marcha el resorte que abre la puerta principal.** Y a la vuelta, ¡oh, sorpresa! **aparecerá un espejo** que sólo podrás traspasar tomando carrerilla y saltando como un gamo. En ese momento, por un maléfico hechizo, tu **otro yo saldrá de tu cuerpo** y se dedicará a hacerte la **vida imposible** durante el resto del juego.

Nivel 7

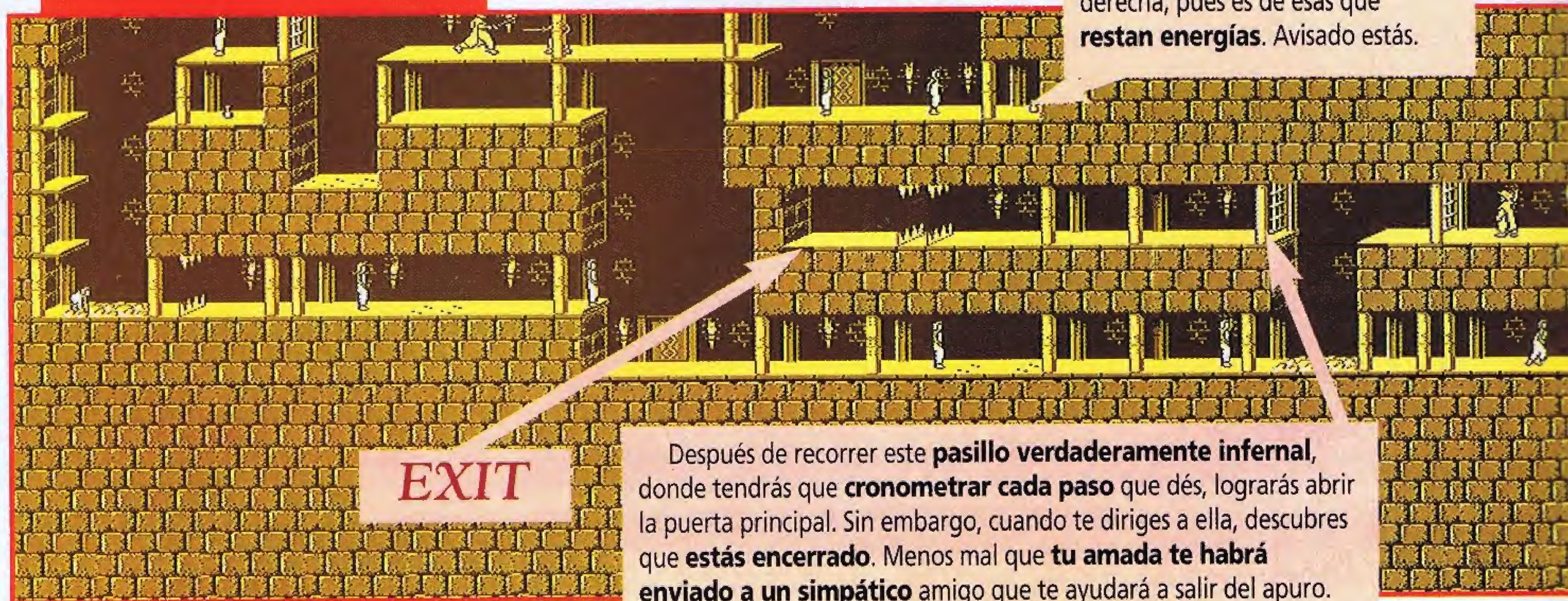
Y si a pesar de tanta vuelta, todavía no conoces la solución, toma nota: **esa pócima que estaba tan cerca de la meta es mágica** y **te permitirá flotar** si la bebes. Déjate caer y **ve a pisar la baldosa de apertura**.

A esta fase **llegarás volando**. Lo que tienes que hacer es **pulsar Arriba y el botón B**. Nuestro héroe se **agarrará a una cornisa** y trepará por ella, salvando el pellejo.

EXIT

Nivel 8

Este nuevo laberinto no podía empezar peor: **Ni se te ocurra beber la pócima que encontrarás nada más salir,** a tu derecha, pues es de esas que **restan energías**. Avisado estás.



Después de recorrer este **pasillo verdaderamente infernal**, donde tendrás que **cronometrar cada paso** que dés, lograrás abrir la puerta principal. Sin embargo, cuando te diriges a ella, descubres que **estás encerrado**. Menos mal que **tu amada te habrá enviado a un simpático** amigo que te ayudará a salir del apuro.

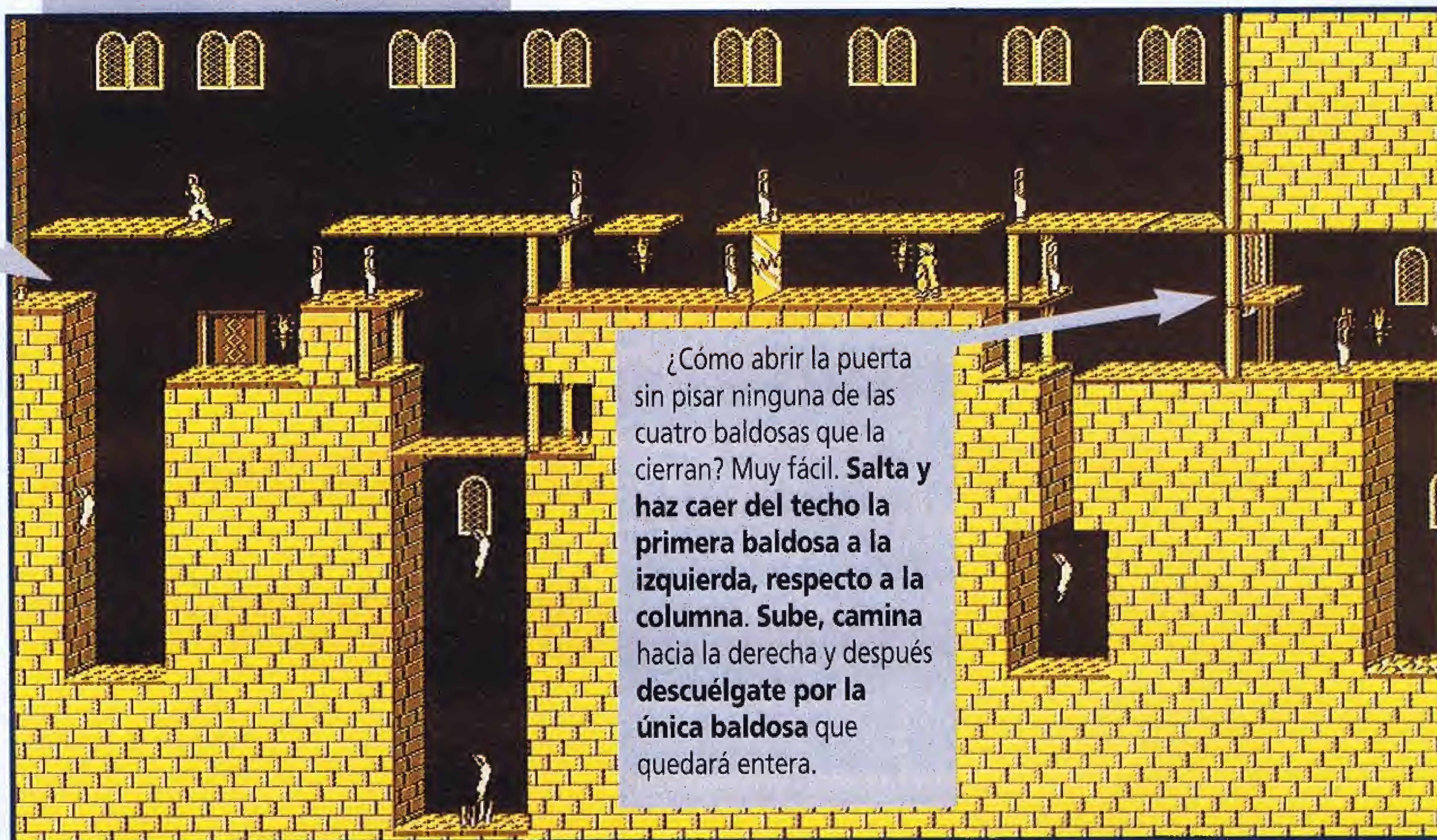
Además de servir de perfeccionamiento en la lucha con espada, fundamental para acabar el juego, este nivel esta cargado de emoción. Una prueba: **Cuando llegues al extremo derecho de la fase**, deberás **descolgarte y dejarte caer para volver a agarrarte** a cualquiera de las **dos cornisas que encontrarás en tu caída**.

No están todas las que son, pero sí que son todas las que están. Aquí tienes las seis fases más complicadas de todo el juego. Con mapas y consejos incluidos.



Para activar la **apertura de la puerta principal** tendrás que caminar todo el nivel hacia la derecha sorteando peligros, **subir al piso de arriba** y recorrerlo a la inversa. En el extremo derecho sólo tu **poderoso salto** y tus manos como garras conseguirán salvarte.

¿Cómo llegar a esta codiciada e inaccesible **pócima de aumento de energía**? Pues **camina a la derecha, salta el abismo** y salta de nuevo para hacer **caer la primera baldosa del techo,** a la derecha de la columna. Trepa entonces y **camina sin pausa hacia la izquierda,** ya que **el suelo desaparecerá bajo tus pies**.



¿Cómo abrir la puerta sin pisar ninguna de las cuatro baldosas que la cierran? Muy fácil. **Salta y haz caer del techo la primera baldosa a la izquierda, respecto a la columna. Sube, camina** hacia la derecha y después **descuélgate por la única baldosa** que quedará entera.

Nivel 11

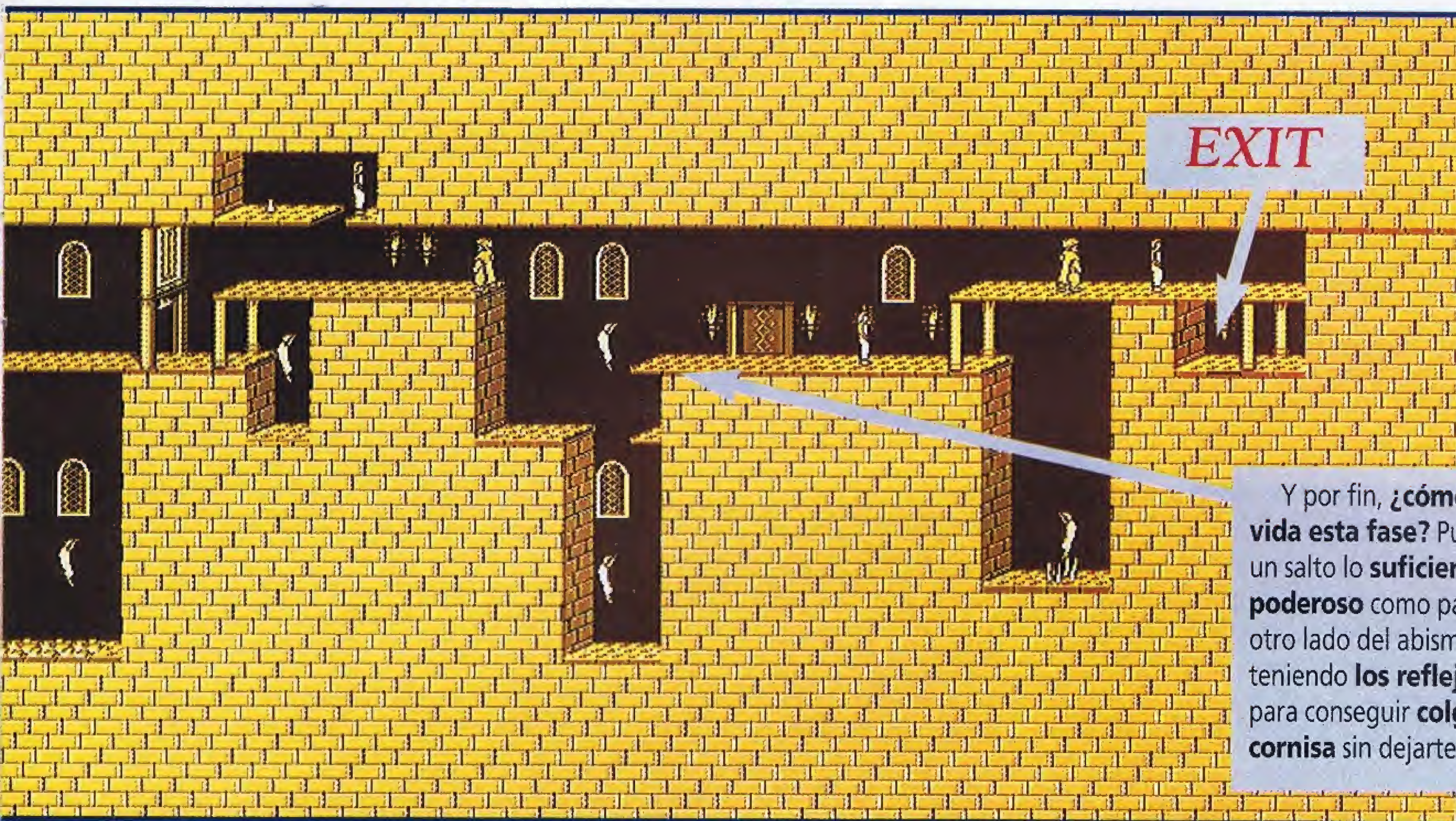


Nivel 12

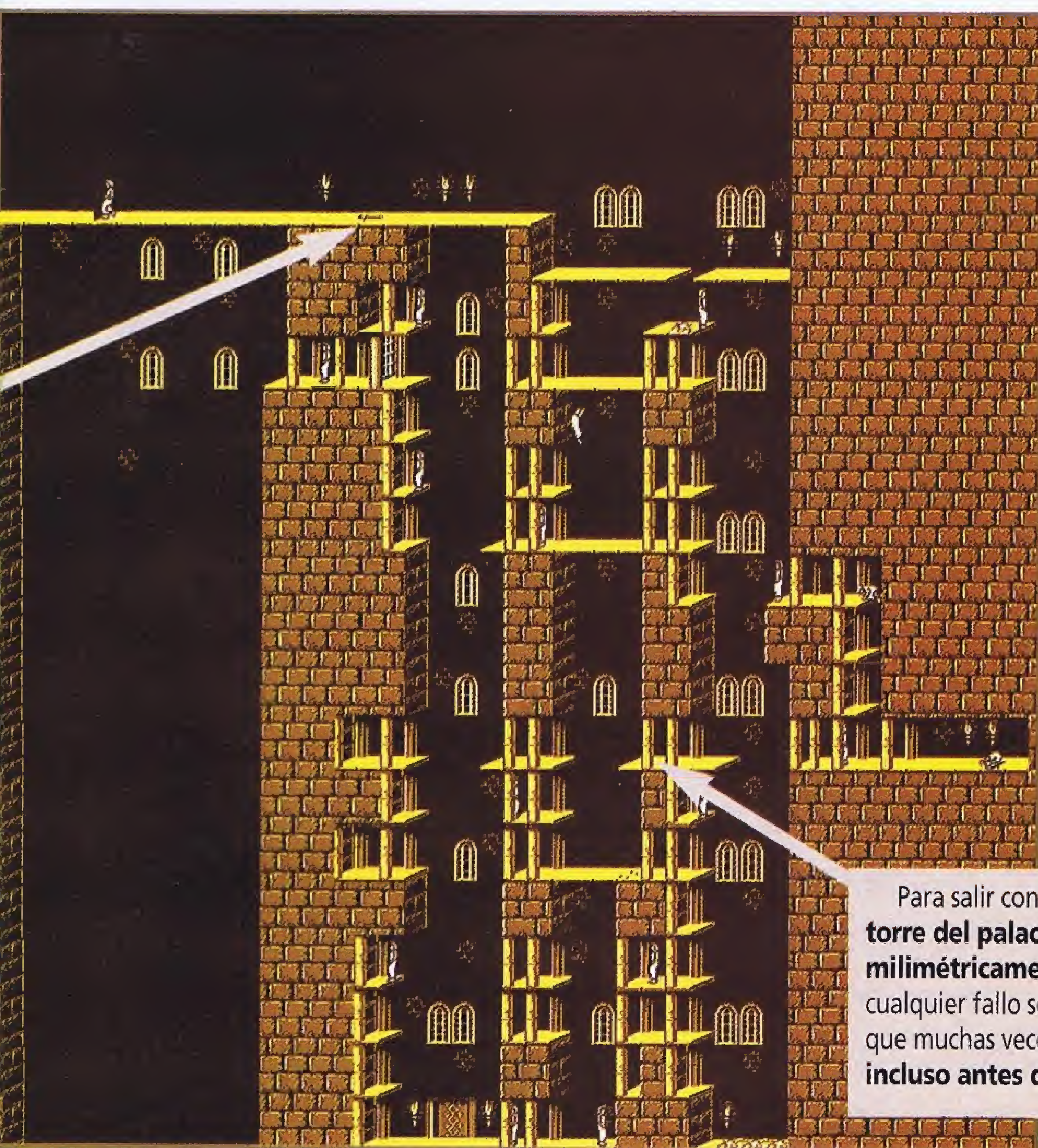


Y tras algunos trámites, **llega el gran momento**, la gran prueba, el gran villano: **El GRAN VISIR**. "Vaya, pensé que sería más alto" exclamas, ante lo cual **nuestro enemigo se abalanza sobre ti** dispuesto a hacerte rodajas. Lo único que podemos desearte es suerte, valor y sobre todo, que **uses bien la posiblidad de cubrirte con tu espada.**

Cuando llegues a lo más alto, **atisbarás una espada**. Y cuando te acerques a ella, después de destrozar algún techo cercano, la espada desaparecerá, pero **encontrarás a un viejo conocido**: ¡Tu mismo! Bueno, mejor dicho, tu otro yo. Como no estaría bien liquidarse a uno mismo, **pulsa abajo y guarda tu espada**. Acto seguido volveréis a ser buenos amigos y eso no es todo: Se obrará el milagro y **un puente aparecerá bajo vuestros pies,** si camináis con fe hacia la izquierda.



Y por fin, **¿cómo acabar con vida esta fase?** Pues practicando un salto lo **suficientemente poderoso** como para llegar al otro lado del abismo. Y después, teniendo **los reflejos prestos** para conseguir **colgarte de la cornisa** sin dejarte los piños.



PASSWORDS PRINCIPESCOS

Nivel 2.- 06769075
Nivel 3.- 22617065
Nivel 4.- 87109115
Nivel 5.- 49031105
Nivel 6.- 78333635
Nivel 7.- .....No existe
Nivel 8.- 13931795
Nivel 9.- 07835785
Nivel 10.- ..23430454
Nivel 11.- ..97734444
Nivel 12.- ..52622574
Nivel 13.- ..41121564
Nivel 14.- ..76026514

Para salir con vida de esta verdadera **torre del palacio, sigue el mapa milimétricamente** pues, en tu ascensión, cualquier fallo será fatal, hasta el punto de que muchas veces tendrás que **saltar incluso antes de llegar al peligro**.



THE MAGICAL QUEST

Por C. Alonso

No se le puede dejar solo. Al ratón más loco de todos los tiempos no se le puede dejar solo. Sí, ya sabemos que cuenta con tu ayuda para resolver el enredo en el que anda metido, pero es que a vosotros tampoco se os puede dejar solos. Y no, no es que desconfiemos de vuestra habilidad, es que creemos que una manita no le viene mal a nadie, y menos si es en plan guía de enemigos y disfraces. ¿Qué os parece? Atractivo, ¿verdad?

LOS DISFRACES DE MICKEY

Uno de los **requisitos imprescindibles para rescatar a Pluto** consiste en disfrazarse. Si no te haces con los **tres trajecillos** que encontrarás a lo largo del juego -junto al típico atuendo- no sólo no podrás hallar al perro de marras, sino que además te perderás un **sin fin de poderes** que ahora mismo pasamos a comentarte:



• **Disfraz de Mago**: Será el **primer disfraz** que puedas calzarte si es que finalizas con éxito la **primera fase** .

Es, posiblemente, el traje **más destructivo de todos los que hay**, ya que, gracias a él, podrás lanzar **magia a tus enemigos** para acabar con su vida. Además, si permaneces unos instantes con el **botón de fuego presionado**, la **potencia** de la magia despedida será mucho mayor.

Su único defecto es que se agota con gran rapidez, por lo que te verás obligado a **recoger unos lámparas** maravillosas que recargan la energía. No lo olvides, útil en lugares en que abunden los bichejos o haya una alfombra mágica perdidita.



• **Disfraz de Bombero**: Sin duda **el más fáicl de conseguir**, ya que basta con que llegues al **nivel 3-2** para obtenerlo. Vestido con él, por cierto que es de color rojo, tendrás la **facultad de lanzar chorros de agua** a diestro y siniesto. Gracias a su fuerza, podrás **mover o destruir algunos bloques además de apagar algún que otro incendio**. También vale para **construir plataformas de hielo** y así acceder a lugares imposibles.

Al igual que ocurría en el caso anterior, el agua de nuestros depositos se agotará poco a poco, lo que nos obligará a **recolectar unas bocas de riego** que hay en el camino.



• **Disfraz de Escalador**: **Trajecito verde y de canesú,** al más puro estilo Robin Hood, con el que **podrás escalar** cualquier pared, además de **colgarte de unos bloques que hay en el escenario** con objeto de alcanzar esos lugares imposibles.

Aunque su **uso es imprescindible y muy eficaz** en el **nivel cuarto**, que por cierto es donde puedes obtenerlo, la verdad es que la utilidad que puedes sacar del trajecillo en las **restantes fases es muy escasa**. A su favor tiene, sin embargo, que **no necesitarás recolectar ningún tipo de objeto** para poder continuar usándolo.

LOS EN





EL MALVADO DRAGÓN

• El **primer gran enemigo** de Mickey aparece **al final del nivel 1-2**. Se trata de una **dragón volador** al que tendrás que sacudir en la cabezasi no quieres que te dé quebraderos de idem.

Por ser tu primer encuentro con un supervillano, la dificultad no será muy elevada -¡qué detalle!-. Tan sólo deberás tener cuidado cuando **nuestro enemigo se cuelgue de un árbol boca abajo**, pues, en ese momento, **lanzará tres mini-dragoncitos**. Si **golpeas** a uno de ellos en **la cabeza**, éste **quedará aturdido** por unos momentos. Aprovecha esos segundos para **cogerlo y lanzarlo** contra los otros dragoncillos o contra elmismísimo jefe dragón. Con un poco de paciencia, la cosa no pasará a mayores.

LA GRAN SERPIENTE

• El **final de la primera fase (en el nivel 1-4)** está custodiado por una **gigantesca serpiente cuyo punto débil es la cabeza**. **Tres son las formas de acabar** con ella: la primera, y más simple, **saltando sobre su coco**, para lo cual podrás subirte a unos bloques y desde allí **efectuar un salto más elevado**. La segunda, **lanzando esos mismos bloques hacia la cabezota**, y la última, pero no menos efectiva, consiste en **arrojarle los trozos** de su propio cuerpo que caen al suelo fruto de nuestros ataques.

Todas estas **tácticas** ofensivas serán **inutiles cuando la cabeza de la serpiente enrojezca**. Entonces **deberás extremar las precauciones,** pues será el presajio de su ataque.



LA JUDÍA GIGANTE

• **Colgada del techo** por la cabeza, esta simpática judía te espera contoneándose en **el nivel 2-2**. Para esos momentos estamos seguros de que **contarás con tu disfraz de mago**, así que no dudes en utilizar todos los polvos mágicos que quepan en el traje con el objetivo de dejarla planchada. Pero, como ya sabemos que la **magia se acaba**, deberás **agudizar tu agilidad al máximo para saltar sobre su cabeza**.

Desgraciadamente, esta gran planta dispone de una **falda hawaiana que lanzará a modo de boomerang** cada vez que pueda. Cuando esto ocurra, **salta sobre ella y agáchate** en el instante en que vuelva. Ten en cuenta además que la dichosa judía te **arrojará unas bolas con pinchos** que podrás esquivar fácilmente si permaneces a la distancia adecuada.

EMIGOS



LA ARAÑA DEL BOSQUE

• Este **repugnante animalejo** se encarga de **custodiar la segunda fase**. Será en **el nivel 2-4**, tras sobrepasar unas cuantas judias, cuando te encuentres cara a cara con este enemigo, por cierto realizado en modo 7.

Su ataque consiste en **lanzarte un chorro de tela araña** con el fin de atraparte en su red y acabar con uno de tus corazones. **Lanzar magia a su cabeza o pisotearla** son la únicas formas de librate de ella. Pero no es nada fácil, ya que estarás obligado a hacerlo sobre **unos bloques** que te protegerán de caer al vacio.

En todo caso no te preocupes, tenemos un truco especialmente pensado para apuros: **cuando tu rival mire hacia arriba salta sobre su cabeza**. Si lo consigues, Mickey **permanecerá saltando sobre ella** hasta finalizar con su vida. ¡Toma truco!





EL DIABLO DE LA MAZA

• Tan pronto comiences la tercera fase, deberás bajar **por un pozo** que lleva directamente a las **profundidades de la tierra**. Allí, **en el nivel 3-1** y rodeado por fuego, encontrarás un gran **demonio** que, además de **lanzar bolas de fuego**, tiene el poder de golpear el suelo con su **enorme maza. Fruto de su conducta** aparecerá un **torrente de lava que elevará una baldosa del suelo**. Ahí es precisamente donde debes subirte para llegar a los pinchos del techo y de paso **lanzar magia**. Por cierto, ya que es el único arma que vale, haz el favor de **no desperdiciarla.**

LA CABEZA DE FUEGO

• Surge de una **pared de piedra, en el nivel 3-4, y no deja de expulsar fuego por la boca**. Si quieres cargártelo, **súbete a unas plataformas** que impedirán que caigas a un lago de llamas, y **gira alrededor de su cabeza** rociándola sin cesar con agua de tu disfraz de bombero. **No pares un momento**, ya que si te detienes, la cabeza se recuperará.

Ten cuidado con el **fuego que arroja el rival, con las plataformas llameantes, con el lago de lava y con su feroz cabeza -agáchate a su paso-**.

Si tu nivel de agua se agota no te preocupes, **al apagar una plataforma en llamas podrás recargarlo.**



EL ÁGUILA DE LA MONTAÑA

• En el **nivel 4-3**, el modo 7 se pone al servicio de un enemigo de final de fase. En esta ocasión te encuentras en el **nido de un enorme águila** del que destacan sus fortísimos ataques. Si no quieres sufrir más de la cuenta con ellos, tendrás que permanecer **colgado de una argolla y con el traje de explorador puestecito**.

Para vencer a este pajarraco **deberás coger el huevo** que lleva en sus patas y lanzarlo contra él. Si no lo haces, el **huevo se romperá y aparecerán tres crías que te atacarán,** hasta que saltes sobre ellas o te maten. Estas **crías**, una vez atontadas por un primer pisotón, pueden ser utilizadas como **objeto arrojadizo**.

EL PERRO ESQUIMAL



• Este San Bernardo con mala uva se encuentra **al final de una fase de hielo (la quinta fase)** en mitad de una pista de hielo en forma de «u» por la que **nuestro enemigo se irá deslizando** por medio de unos patines.

Para derrotarle deberás **golpearle en la cabeza**, pero tendrás que tener mucho cuidado de no **caer en las cuchillas** de sus patines en vez de en su «cocotera». Otra forma de eliminarle consiste en **arrojar agua o mágia** (quizás la forma más eficaz) **valiéndote de tu disfraz** de bombero o de mago respectivamente.

Nuestro enemigo lanzará bolas de nieve cuando se pare. Para esquivarlas, **salta mientras ataca**. De esta forma, las bolas pasarán por encima de tu cabeza.



EL GRAN JEFE FINAL

• El último enemigo es un **magnífico mago preparado para utilizar todos sus trucos** . ¿Que qué trucos? Pues **dar vida a objetos y lanzar conjuros mágicos**. A objetos como las **piedras del castillo**, especialmente peligrosas cuando atacan en oleada - **dispara a la más baja y agáchate para esquivar el resto**-y objetos como una **especie de antorchas de piedra** que se encuentran en la pared y gracias a las cuales podremos recargar nuestro arma. Ataca siempre cuando el jefe baje las manos y deje libre su cabeza, y utiliza la magia.

Un truco: Cuando destruyas con agua una antorcha, ponte el disfraz de mago antes de que suelte el objeto. De este modo, en lugar de salir una boca de riego, surgirá una preciosa lámpara.

Con algo de habilidad y esta guía de enemigos, seguro que consigues rescatar al amigo Pluto.



TUS JUEGOS FAVORITOS

NUEVO EN ESPAÑA

¡¡¡EN RELOJ!!!

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):
- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE......................................APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD..................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO..................

Forma de pago:
- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..............................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

MEGA MAN II



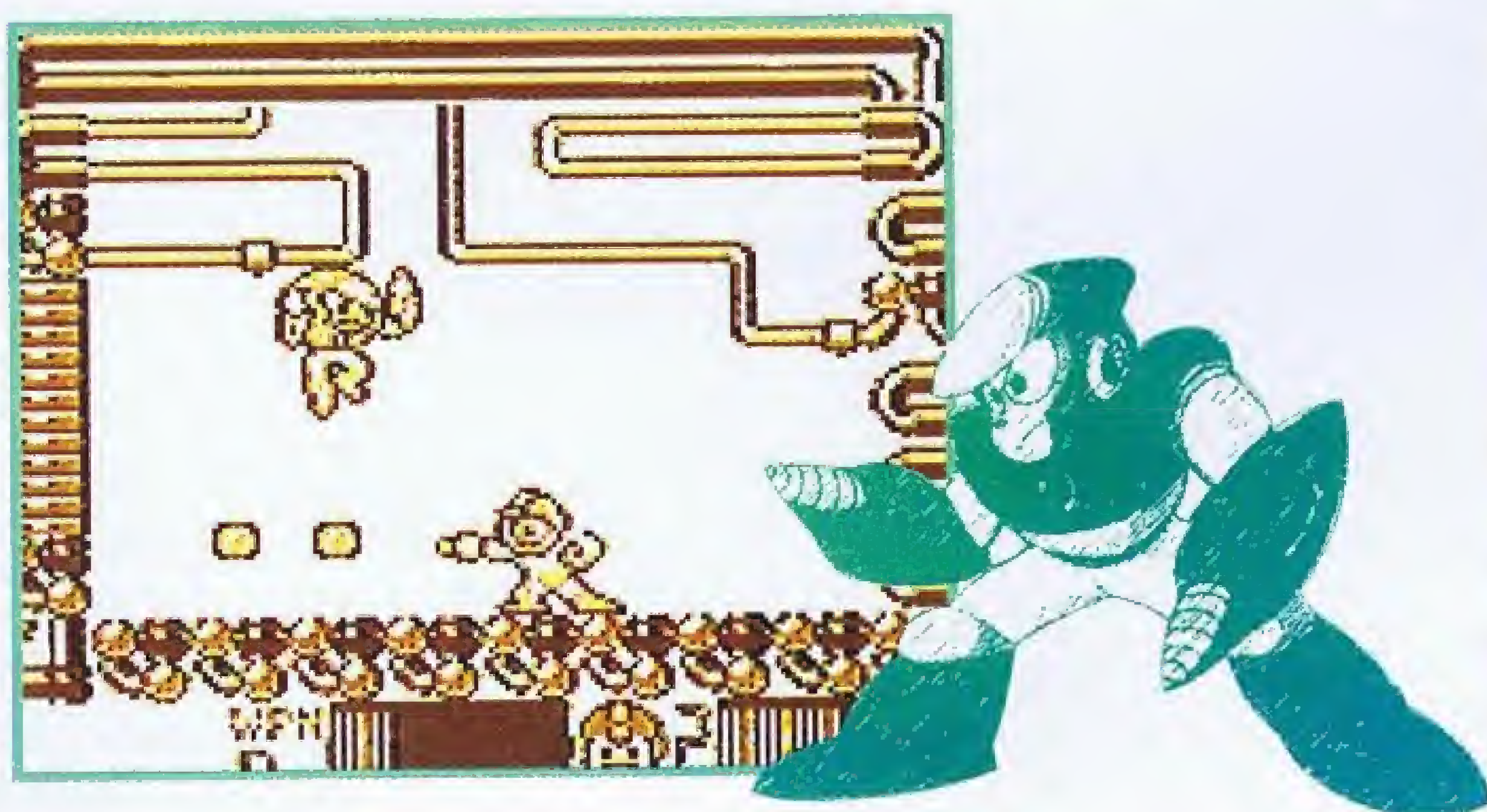


Por Max Coyote

El Dr. Willy quería cambiar el curso del tiempo, pero se equivocó de momento. Porque Megaman regresaba ese mismo día de unas merecidas vacaciones, pletórico de energía y, para su desgracia, acababa de comprar el último número de Nintendo Acción con todos los trucos para batir a sus ingenios mecánicos.



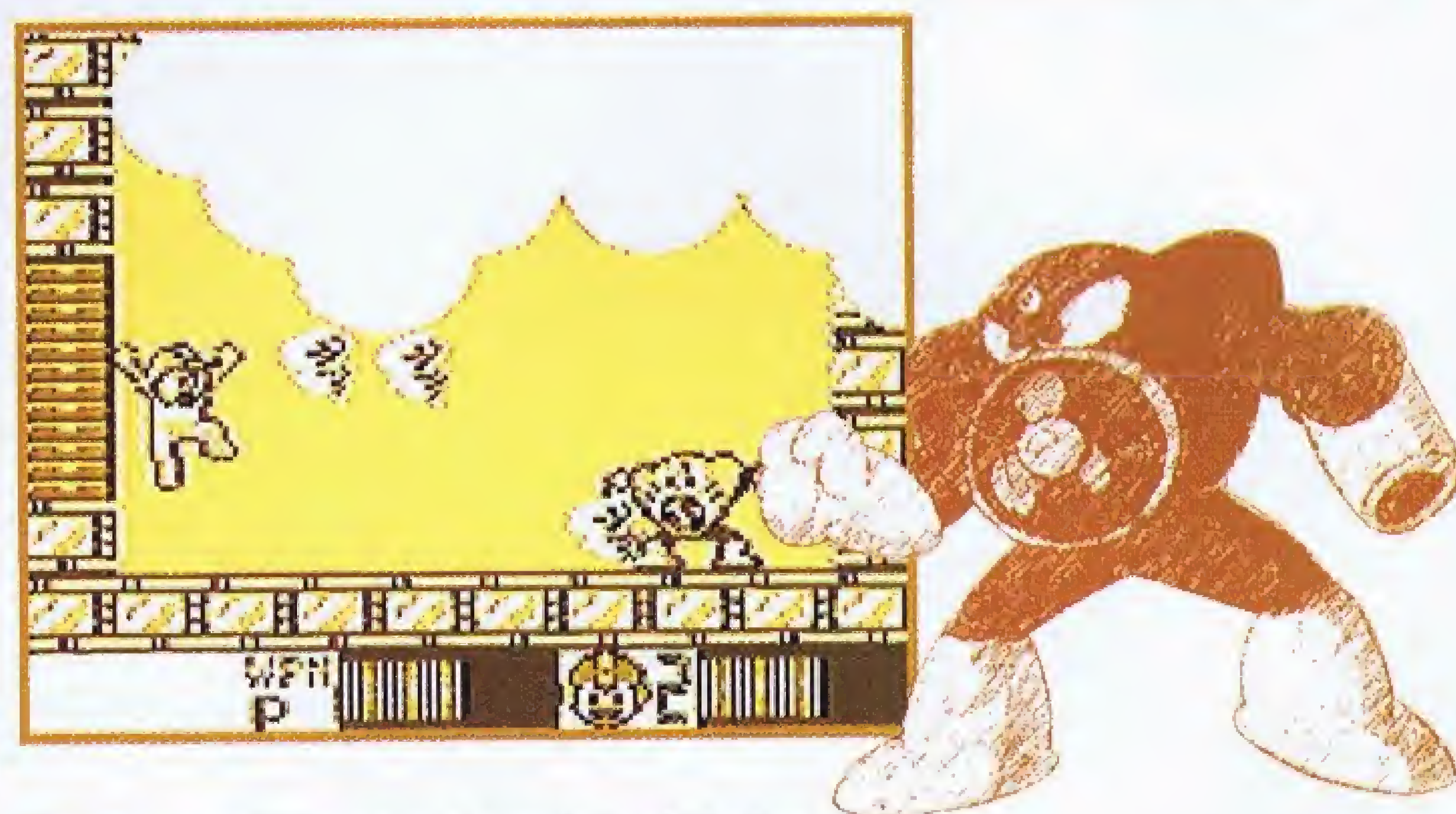
CLASH MAN



Para entrar en calor empezaremos por **hacer añicos a este «hombre-choque»** procurando, ante todo, no «chocar» contra él -para gracia la nuestra, ¿eh?-. Al grano. En cuanto te encuentres con Clash Man, **dispara en su dirección**. Como precisamente tonto no es, nuestro amigo **saltará para esquivar** el disparo,y tú **aprovecharás** ese instante para **colarte por debajo y colocar una carga explosiva**. Entonces deberás **correr hacia la esquina contraria a la que se encuentre él, dejar que estalle la bombita** y, cuando Clash Man llegue hacia ti, **saltar un poquito y disparar**. Hecho esto vuelves a pasar por debajo de él y de nuevo a la carga.

De regalo: Clash Bomb y Rush Coil.

AIR MAN

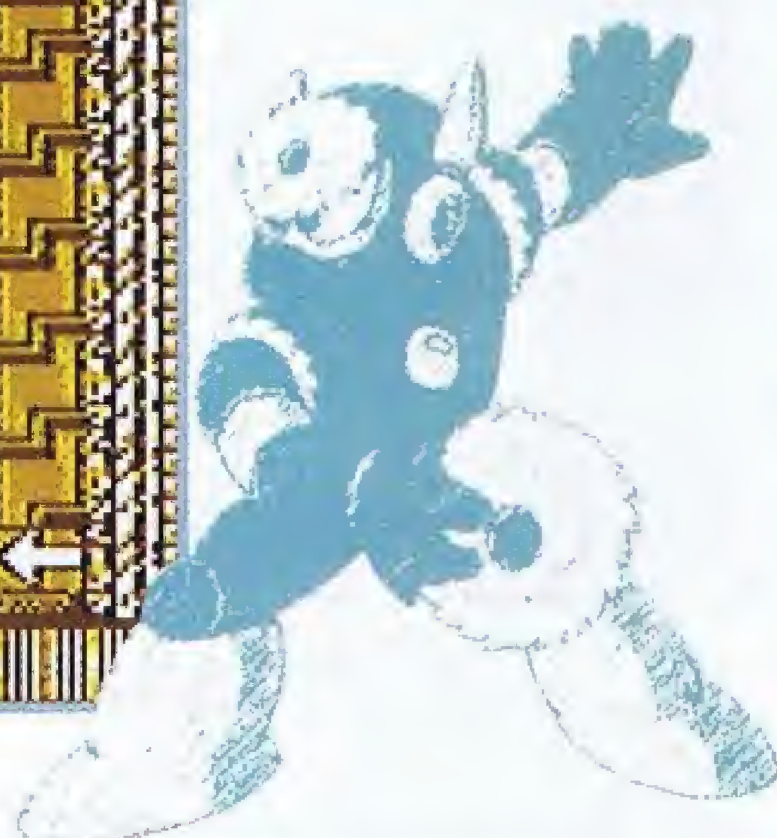


Para **derrotar al hombre del aire**, necesitarás emplear la **fuerza bruta con toda la contundencia del mundo**.

La **distancia más adecuada es la corta, es decir, que deberás acercarte a él todo lo posible al empezar a luchar**. De esta forma, a pesar de tener que aguantar su fétido aliento, **podrás alcanzarle con la suficiente velocidad como para vencerle, ya que no le dejarás reaccionar.**. Esta es también, dicho sea de paso, la mejor posición para **esquivar los vientos huracanados** que lanza y que, a decir verdad, nos pondrán en más de un aprieto. Ya sabes, actúa con **velocidad y valentía**.

De regalo: Air Shooter y Rush Jet.

METAL MAN

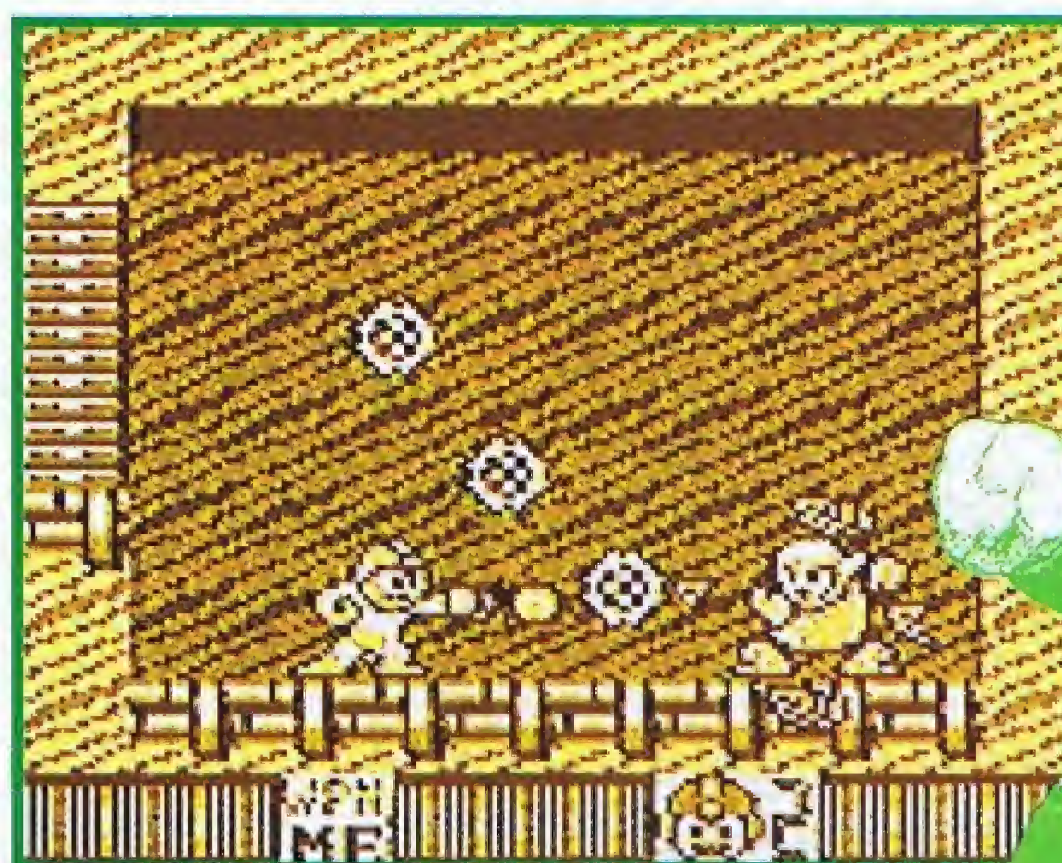



Como su propio nombre indica, este **enemigo es bastante duro de pelar**. Además de **paciencia y mucha pericia**, esto es lo que te aconsejamos para no tener problemas:

Después de una **paradita en la esquina izquierda**, da un **salto hacia la derecha** y después otro, sin parar, solo que esta vez **disparando con toda tu artillería hacia el cuerpecillo de Metal Man. Retrocede** rápidamente a **tu esquina, la izquierda**, y **prepárate para repetir el proceso**. Bastará con no dejarse impresionar y tener la habilidad suficiente en el arte de burlar disparos, para que **Metal Man pase a la historia**.

De regalo: Metal Blade y Rush Marine.

WOOD MAN

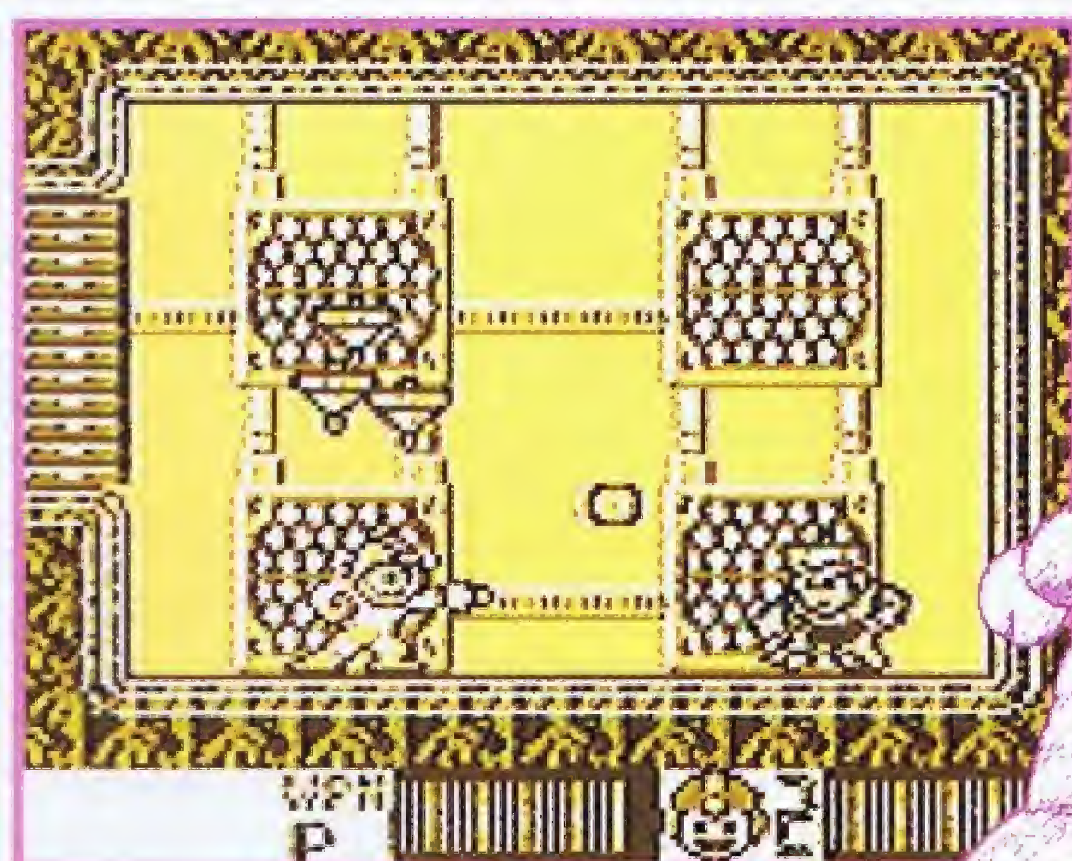



Y para merendarse -como suena- al **último de los cuatro enemigos iniciales**, existen varias formas pero nosotros, como siempre, **vamos a contarte la más fácil** -por aquello de que te queden cosas por investigar-. Ahí va:

Selecciona como arma las cuchillas metálicas que conseguiste en el nivel anterior (**Metal Blade, al final de esta guía te explicamos para qué vale cada una de las armas**) y haz **serrín al hombre de madera**. ¿Cómo? Pues poniendo todo el **interés, la fuerza y las ganas** del mundo. ¡Ah! y no te olvides de gritar eso de: ¡Árbol va....!

De regalo: Leaf Shield.

TOP MAN

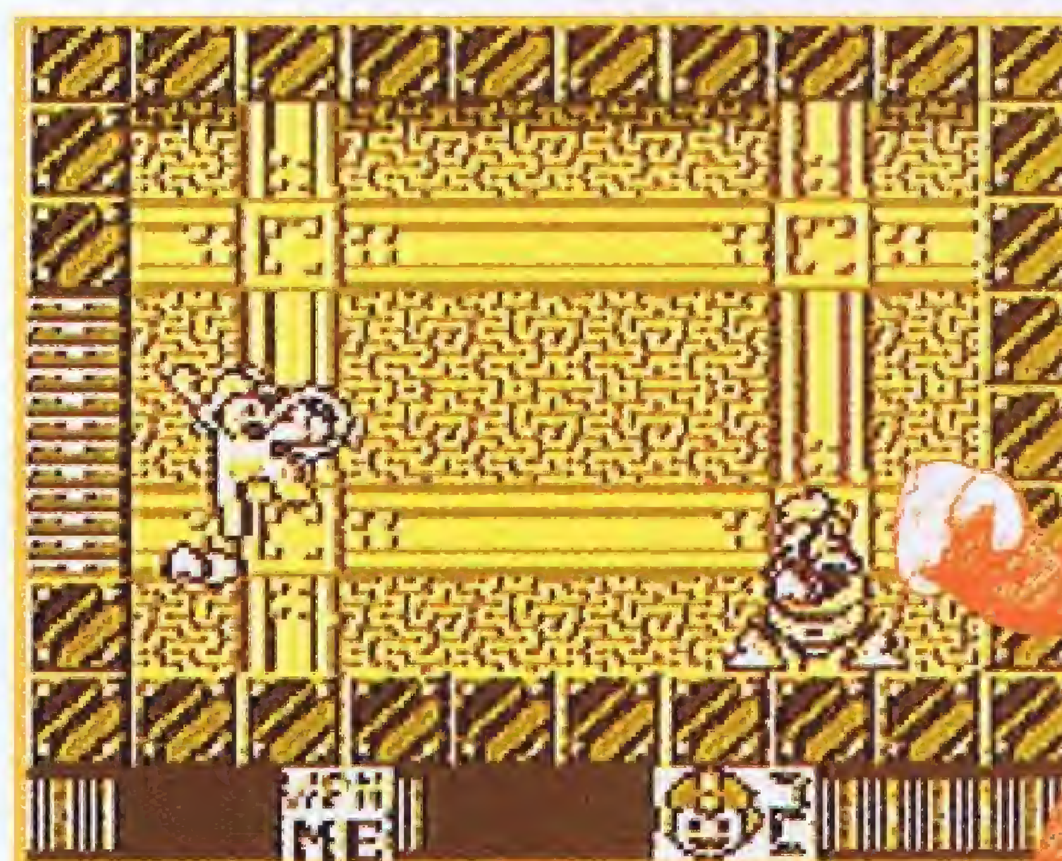



Este **miserable enemigo** se entretiene lanzándote unas **incómodas peonzas que aunque en principio hagan mucho daño, con este truco ni las vas a notar.** Toma idem, please:

La solución a tanto jueguecito está en **usar el famoso truco de «agacharse y deslizarse» -eso sí, con cuidadito y velocidad-**. Si ya has tenido ocasión de practicar este movimiento, no creemos que tengas problemas, de lo contrario, pon manos a la obra y recuerda que ésta es la única forma de esquivar las peonzas. Acto seguido, **levántate y dispara sin piedad** sobre un Top Man que **se vendrá abajo tras unas cuantas embestidas.**

De regalo: Top Spin

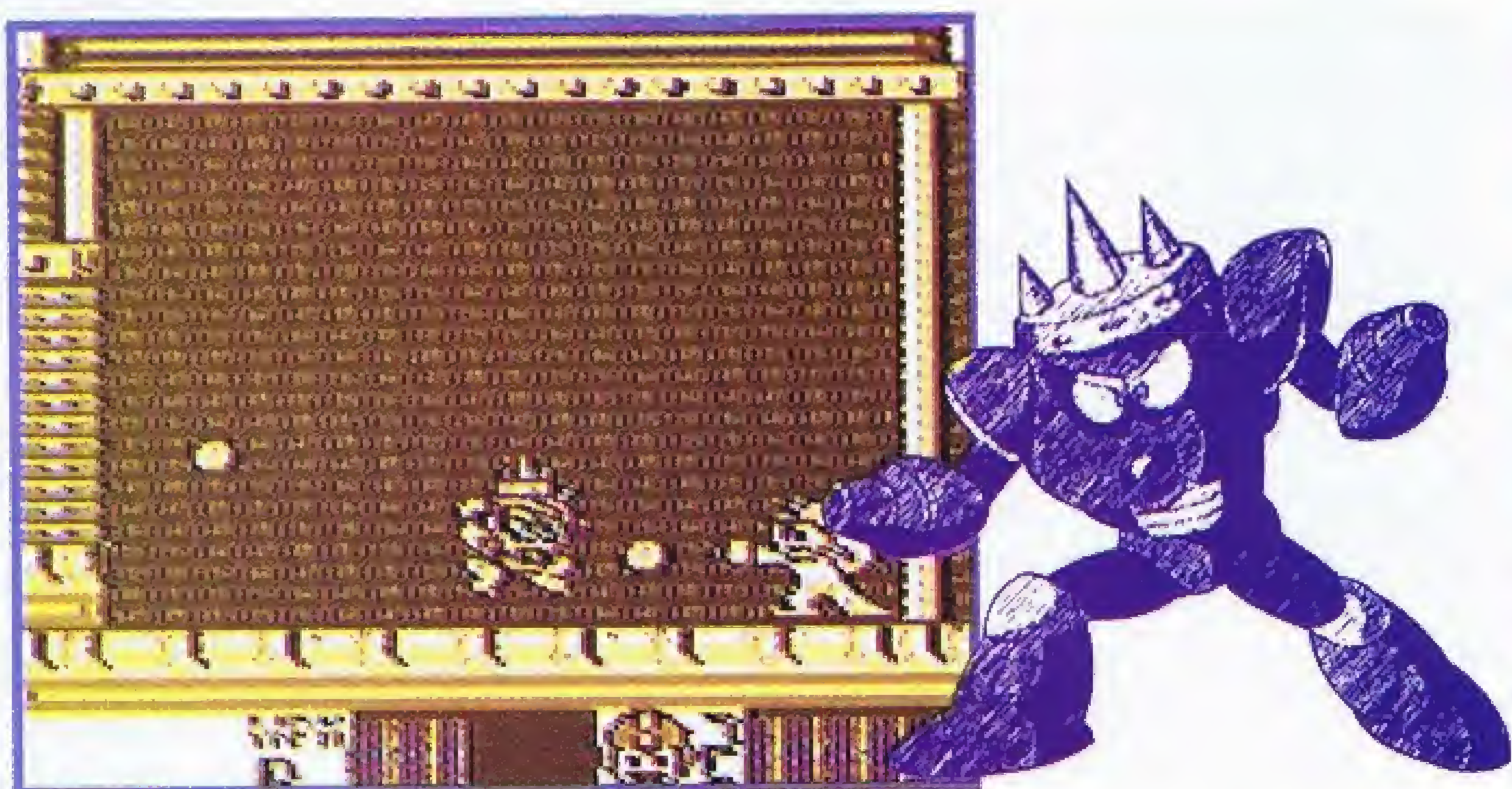
HARD MAN




Este grandullón utiliza la conocida táctica de **saltar y dejarse caer con todo su peso sobre ti -¡y no veas lo que pesa el muchacho!-**. Además de **aconsejarle una dieta de adelgazamiento -aunque seguro que no le va a servir de nada-**, puedes echarle una mano **acercándote todo lo que puedas a su orondo cuerpo y dejándole caer agusto -siempre que no sea encima de tu metálico body-**. Cuando se levante, **fríele a balazos** y a otra cosa mariposa. Ah!, ¿que aún se te resiste? Bueno, pues **repite la operación** y, por lo que más quieras, no dejes que **ponga sus enormes posaderas sobre tu cabeza...**

De regalo: Hardnuckle

NEDDLE MAN

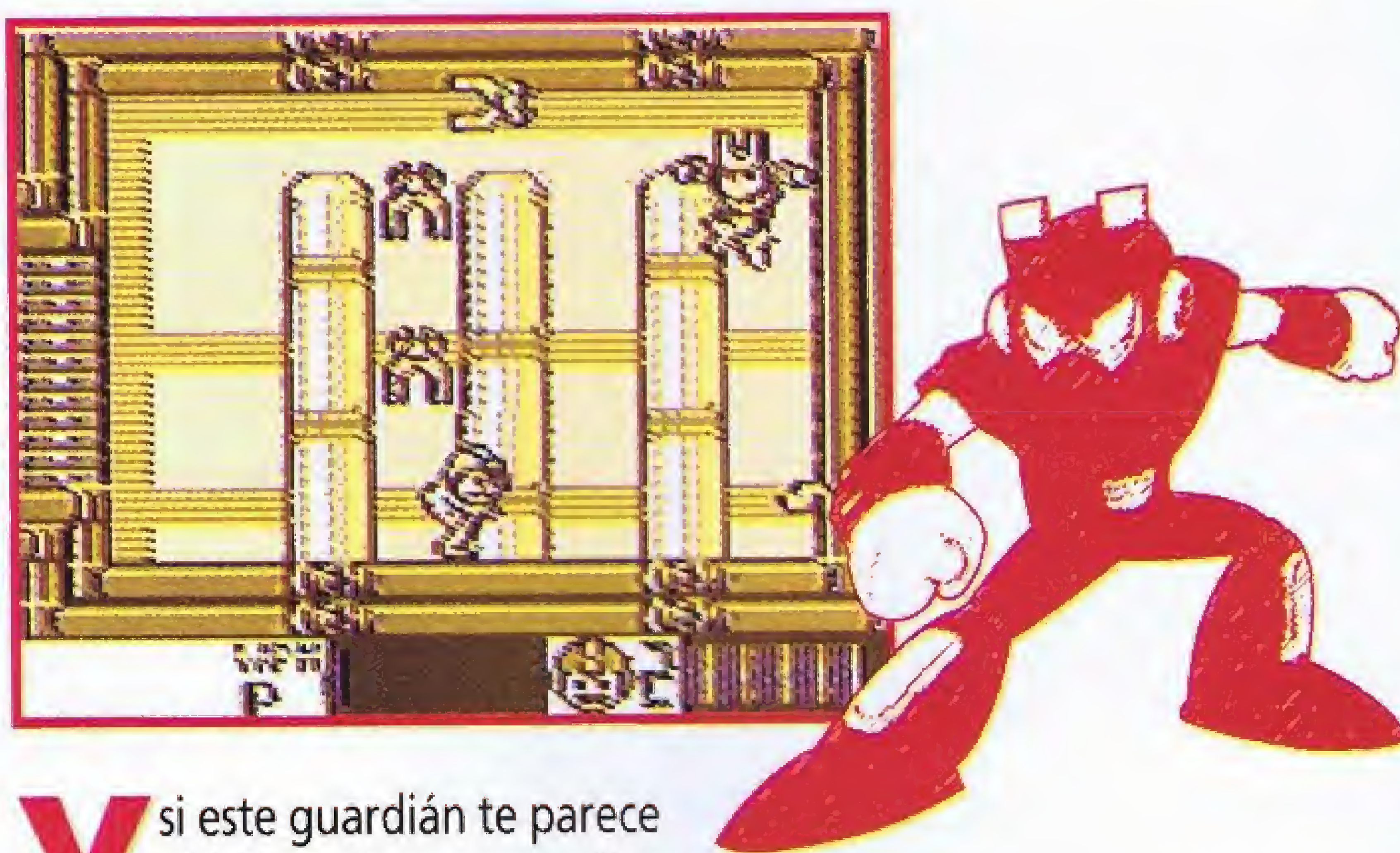


Un **enemigo con muy mal perder**. Neddle no acepta las derrotas y menos si vienen de personajillos con cara de bueno como tú. Pero, alto, no lancemos las campanas al vuelo, y **anotemos la siguiente táctica en el cuadro de honor de los buenos trucos**:

La solución a este elemento está en la **media distancia**. Justo aquella que te **permita disparar a Neddle a placer sin que él pueda alcanzarte** con sus dos mortíferas armas: el **tentáculo feroz y los proyectiles oblícuos**. Busca, encuentra, compara y, si ves algo mejor, que no creemos, utilízalo. Pero que conste que nosotros nos lo hemos cargado así.

De regalo: Neddle Cannon.

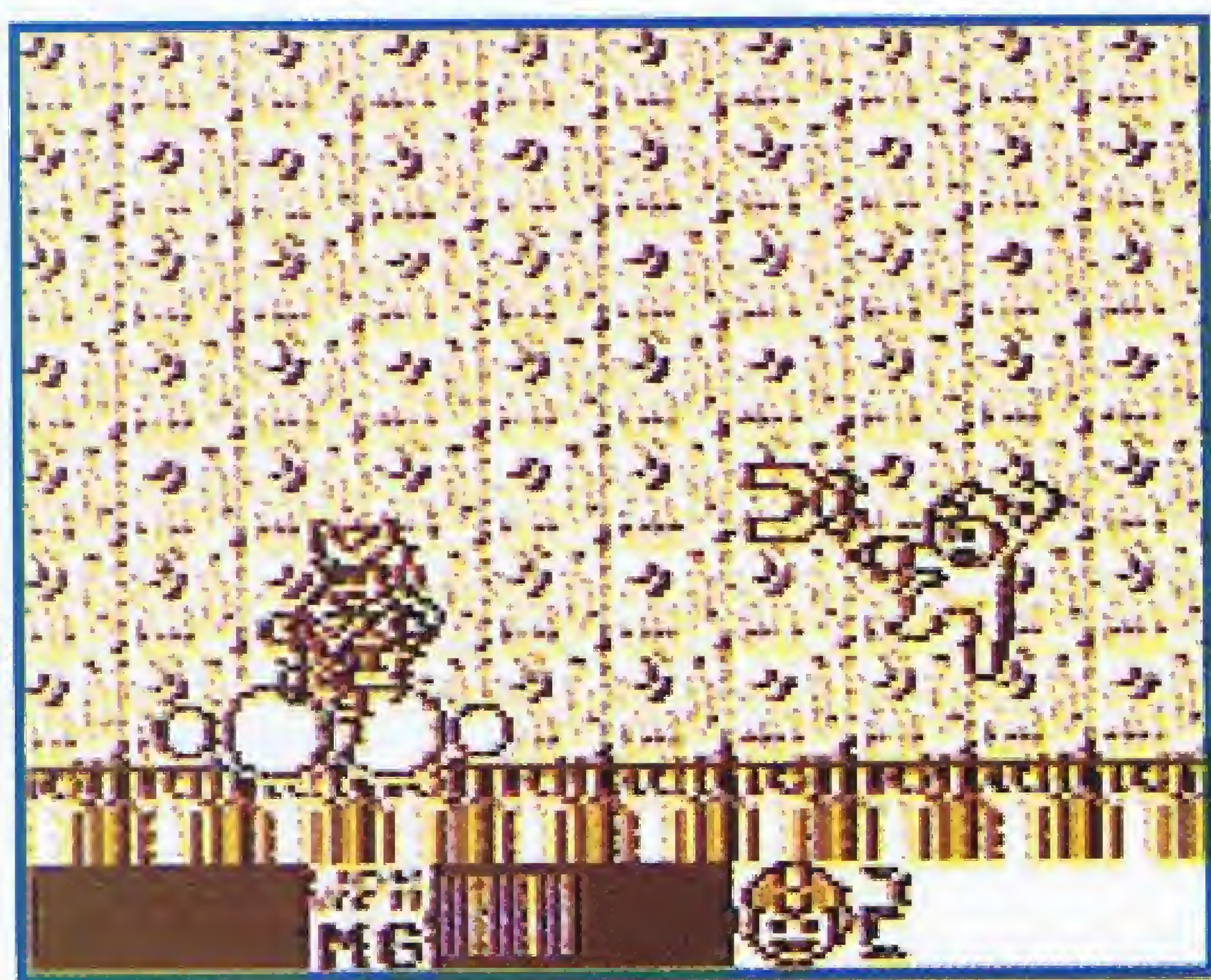
MAGNET MAN



Y si este guardián te parece difícil, te diremos que llevas razón -y siguen las gracias de turno-. Sus **imanes son tan mortíferos** como las charlas de Carrascal -ah!, ¿que éstas son soporíferas? Bueno, un error lo tiene cualquiera- **y su intención más aviesa que la del perro de los Baskerville**. Sin embargo, no hay nada que temer. Hemos **encontrado un truco** que va a quitaros de encima a Magnet Man, a Carrascal y al dichoso perro. ¿Que cuál? Basta con **usar el cañón que te regaló el anterior enemigo, el Neddle Cannon, un par de cientos de veces**, para que Magnet Man pase a mejor vida, que dicen por ahí.

De regalo: Magnet Missile.

CUERNO MAN



Por mucho que suene extraño y hasta excesivo, así hemos **bautizado al último de los androides del Dr. Willy**, un mal bicho que aparece en pantalla subido en un **juguete saltarín**. Para cargártelo, **deberás actuar estudiando su movimiento**: Sitúate lo **suficientemente lejos de él como para que no te alcancen sus proyectiles** y, desde allí, **salta repetidamente para acertarle justo en los cuernos**. Pasado un rato **saltará y te buscará. Apártate y repite** el proceso hasta hacerle papillas Milupa, le va, le va, le va.

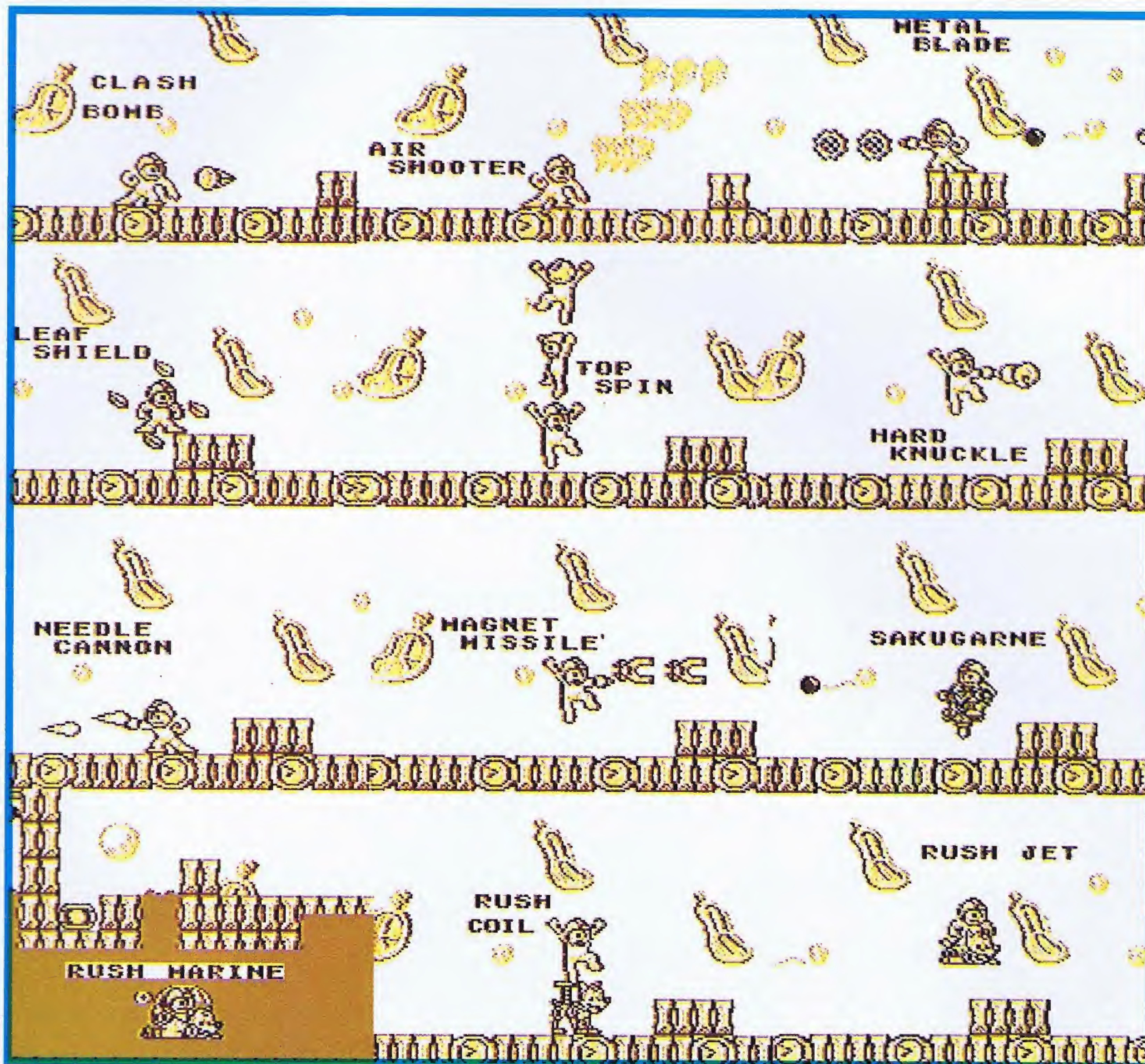
De regalo: Sakugarne.

DR. WILLY



Si hasta ahora has hecho **caso de todos nuestros consejos** y, para colmo de casualidades, has tenido la suerte de que te funcionen, habrá llegado la hora de que te enfrentes cara a cara a tu **eterno enemigo, Willy el vacilón.** Y como último enemigo que es, no creas que piensa ponerte las cosas fáciles. Ni más ni menos que en **tres escenas diferentes**, tendrás que hacer lo posible por olvidarte de su cara. ¿Tácticas? Pues se nos viene una a la cabeza. **Utiliza el Rush Jet a modo de doble arma: volando y disparando a la vez**. Con eso llegarás lejos, pero aún te quedará Willy para darle al coco....

ARMAMENTO TOTAL PARA UN MEGA MAN TOTAL



Cada tipo de enemigo es sensible a un arma distinta. Aprende a conocerlas.

- **Clash Bomb (CL)**: Bomba que se **quedará pegada al primer sitio** que encuentre y luego estallará.
- **Air Shooter (AR)**: **Aire huracando** listo para lanzar con inusitada potencia a tus enemigos.
- **Metal Blade (ME)**: Cuchillas metálicas afiladas para la ocasión.
- **Leaf Shield (WD)**: Mortífero **escudo protector** a base de elementos naturales.
- **Top Spin (TP)**: Extraño **movimiento en barrena** que persigue al enemigo hasta aplastarle.
- **Hardnuckle (HA)**: **Puño volador** que golpea las más vistosas narices.
- **Neddle Cannon (NE)**: Proyectiles de la más alta calidad, aptos para **agujerear los más duros materiales**.
- **Magnet Missile (MG)**: **Imanes** listos para lanzar y **dejar pegado** al más pintado de tus enemigos.
- **Sakugarne (SG)**: El portentoso **muelle saltarín**, divertimento seguro de grandes y chicos.
- **Rush Marine (RM)**: Tu perro Rush se transformará en un **práctico submarino**.
- **Rush Coil (RC)**: Un simpático **perro-trampolín para saltar y saltar**.
- **Rush Jet (RJ)**: Una **aeronave perruna** que te llevará a todos sitios volando.

Legend of Zelda

Con Legend of Zelda, Nintendo recupera la videoaventura total. Muy lejos de los arcades de disparos, de los cartuchos deportivos y de toda esa masa de juegos iguales, la aventura de Link en el país encantado de los 16 bits aporta a este mundo de jugones algo que mucho íbamos echando en falta: la imaginación. Hace falta ser muy creativo, dedicar tiempo, hacer esfuerzos mentales, sudar mucho las neuronas para sacar adelante aventuras así. Hace falta también echar un vistazo de vez en cuando a las buenas revistas. A las que, como Nintendo Acción, no dudan en facilitar las cosas cada vez que son necesarias. Por eso, ahí van todos los objetos que puedes encontrar en el juego. Y todos sus secretos.



Los Objetos









Lámpara

♥ **¿Dónde está?** En el hogar de Link, en el **Light World**.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** **Nada** en especial. Observar, si acaso.

♥ **¿Para qué sirve?** Es el **primer objeto** con el que Link podrá hacerse, y uno de los más importantes de la aventura. Gracias a él podrás **encender antorchas** y **ver en la oscuridad**.

Espada y Escudo de nivel de potencia 1

♥ **¿Dónde están?** En el **Castillo de Hyrule**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlos?** Nada, nos los regala el **tío de Link**.

♥ **¿Para qué sirven?** La **espada** para atacar, y el **escudo** para defenderse. Como es lógico, claro.

Boomerang

♥ **¿Dónde está?** En el **Castillo de Hyrule**, en el Light World. Y van...

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** **Abrir un cofre** que encontrarás de camino a las mazmorras. Tendrás que **derrotar a un guardián** para conseguir la llave.

♥ **¿Para qué sirve?** Es un **arma** poco potente pero te permitirá **atacar a distancia**.

Bombas

♥ **¿Dónde están?** Por **todas partes**. En cualquier lugar.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlas?** **Derrotar a un enemigo**, **abrir** un cofre, **levantar** un arbusto...

♥ **¿Para qué sirven?** Puedes utilizarlas para **destruir muros agrietados**, pero también es posible hacer de ellas **armas totales** y, claro, arrojadizas. Todo un lujo.









Botella nº 1

♥ **¿Dónde está?** En la **Aldea Kakariko**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Entrar por la **puerta de atrás** de una de las casas del poblado.

♥ **¿Para qué sirve?** Permite conservar **pociones, hadas y abejas**. Son **imprescindibles para derrotar** a los últimos enemigos del juego.

Red

♥ **¿Dónde está?** En casa del **hombre enfermo** del pueblo de **Kakariko**, de nuevo en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Entablar una **conversación** con él.

♥ **¿Para qué sirve?** Para **capturar las mismas hadas y abejas** que luego conservarás en las botellas.

Arco

♥ **¿Dónde está?** En el **cofre grande del Palacio del Este**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** La **Gran LLave**.

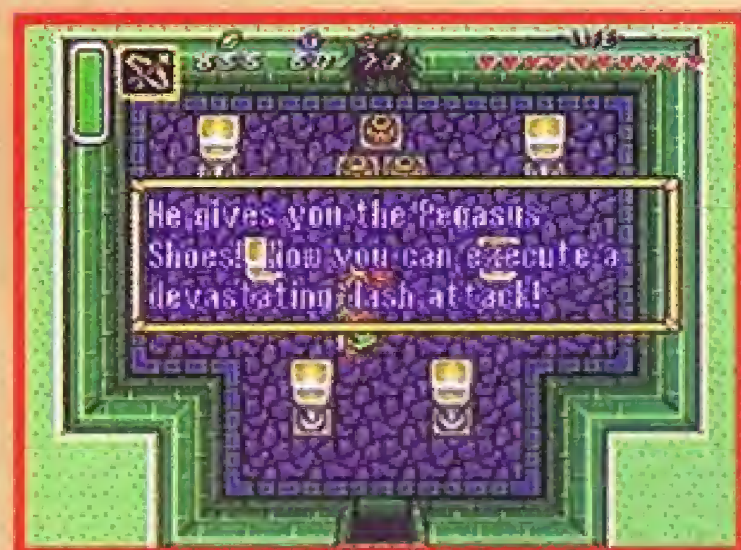
♥ **¿Para qué sirve?** Es un **arma muy efectivo** que podremos usar con las **flechas** que encontrarás en ambos mundos de Zelda.

Botella nº 2

♥ **¿Dónde está?** En la **Aldea Kakariko**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Gastarse el dinerillo, es decir, **convencer a un mercader** para que nos la venda.

♥ **¿Para qué sirve?** Como en el caso de la botella número uno, **permite conservar pociones, hadas y abejas**.



Zapatos Pegasus

♥ **¿Dónde están?** En el **escondite de Saharasla,** de camino al **Palacio del Este**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlos?** Obtener el **primer Medallón de la Virtud**. Que no es poco.

♥ **¿Para qué sirven?** Para realizar un ataque especial con **«carrerilla»** o **empujar objetos pesados**. Si no dispones de bombas, puedes sustituir su efecto antimuros por el de los zapatos.

Libro de Mudora



♥ **¿Dónde está?** En la **biblioteca de la aldea Kakariko**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** Los **Zapatos Pegasus**. Echa un ojo a tu izquierda.

♥ **¿Para qué sirve?** Permite **leer manuscritos en «Hyliano»**, la lengua nativa de estos chicos. Con él entre las manos, podremos acceder al **Palacio del Desierto**.









Guante de Poder

♥ **¿Dónde está?** En el **cofre grande** del **Palacio del Desierto**. ¿Adivinas? Sí, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** De nuevo, la **Gran LLave**.

♥ **¿Para qué sirve?** Nos da la suficiente fuerza como para **levantar piedras**, eso sí no muy pesadas **-de color verde claro-** y arrojarlas hacia cualquier lugar o persona.

El Espejo Mágico

♥ **¿Dónde está?** A la **salida de la Gruta de la Montaña**.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo? Ayudar a un anciano** a encontrar la salida de la cueva.

♥ **¿Para qué sirve?** Gracias a él podremos ir **del Dark World al Light World**, pero no al contrario. Si lo utilizas de una **forma creativa**, podrás alcanzar **lugares inaccesibles** del Light World.

Perla de la Luna

♥ **¿Dónde está?** En el **cofre grande de la Torre de Hera**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** La **Gran LLave**. ¿Os suena?

♥ **¿Para qué sirve?** Si osas **traspasar** la frontera del Dark World sin esta preciada perla, te convertirás en una **especie de animalejo, sin poder**, sin capacidad de luchar, sin magia, sin nada.

Champiñón

♥ **¿Dónde está?** En **Lost Woods**, en el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** Nada en especial. Encontrarlo...

♥ **¿Para qué sirve?** Ni dispara, ni se arroja, ni tiene ningún poder especial. Únicamente es un **elemento imprescindible** que debemos llevar encima si queremos hacernos con los misteriosos **polvos mágicos**.



Master Sword

♥ **¿Dónde está?** En **Lost Woods**, en el Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Los **tres Medallones de la Virtud**.
♥ **¿Para qué sirve?** De **potencia superior** a la espada normal (nivel 2), será absolutamente indispensable para **derrotar a Aghanim**.



Polvos Mágicos

♥ **¿Dónde están?** En la **Tienda Mágica**, en el Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlos?** Un **Champiñon de Lost Woods**. En la página anterior tienes algunas referencias.
♥ **¿Para qué sirven?** Aún no hemos dado con todas sus utilidades. Pero por si te sirve de ayuda, hemos averiguado que **si arrojamos estos polvos a una especie de altar** que hay dentro de una **gruta próxima** a la **Tienda del Herrero**, **multiplicaremos nuestra medida de magia por dos**. Aunque ahí no acaba todo, seguro...



Aletas

♥ **¿Dónde están?** En las **Cataratas de Zora**, en el Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlas?** Ni más ni menos que **500 rupias**.
♥ **¿Para qué sirven?** Para **surmergirnos en las aguas profundas** de cualquier mundo sin temor a nada.





Botella nº 3

♥ **¿Dónde está? Bajo de uno de los puentes** del Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Las **Aletas**. Y es bastante.
♥ **¿Para qué sirve?** Para lo mismo que el resto de las botellas de las que ya te hemos hablado, es decir, para **conservar todas las pociones mágicas, abejas y hadas con las que hayas podido hacerte**. Con esta tercera botella, tendrás el triple de capacidad para almacenar magia...

Cada vez que creas que Zelda te ha ganado el pulso, echa un ojo a esta guía y sírvete de lo que necesites.



Ice Rod

♥ **¿Dónde está?** En una **cueva**, al **Este del Lago Hylia**, en el Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla? Unas cuantas bombas**.
♥ **¿Para qué sirve?** Es un **arma que escupe hielo**. Te será indispensable para derrotar al **guardián del septimo Cristal Mágico**. si no la tienes, despídete...



Medallón Quake

♥ **¿Dónde está?** En la parte **Norte del río** del Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** Lanzar un **objeto** a un **círculo de piedras**.
♥ **¿Para qué sirve?** Se utiliza principalmente **como arma**, si bien puede tener otras **aplicaciones**: produce **terremotos**, **abre** las puertas de algunos castillos...



Garfio

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande del Palacio Inundado** del Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** La **Gran Llave**.
♥ **¿Para qué sirve? Para salvar obstáculos**: trampas en el suelo, puentes rotos... También se puede utilizar **como arma**. Su puntiagudo pincho nos salvará de determinadas situaciones.



Martillo

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande del Palacio de la Oscuridad** del Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** La Gran LLave.
♥ **¿Para qué sirve?** Principlamente para **hundir postes y estacas**, pero también puede **valer como arma**. Al fin y al cabo un martillo es algo bastante contundente, ¿verdad?



Capa

♥ **¿Dónde está?** En la **tumba superior derecha del Cementerio** del Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Situarnos en el **lugar equivalente del Dark World, seleccionar el espejo** y **empujar**, con «carrerilla», la lápida.

♥ **¿Para qué sirve? Nos hace invisibles e invulnerables** mientras tengamos magia.



Escudo de Nivel de Resistencia 2

♥ **¿Dónde está?** En una **tienda del bosque** que encontrarás a la **derecha de Outcast**, en el Dark World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo? 500 rupias** del ala, ni más ni menos.

♥ **¿Para qué sirve?** Para **defenderte de ataques muy contundentes**, ya que supera en dureza al escudo que antes hemos visto y ya deberías llevar encima.



Bastón de Byrna

♥ **¿Dónde está?** En una **cueva de la montaña** del Dark World. Fácil, ¿no?

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** Atento, que esto es algo complicado: **Sitúate en el Light World y busca en la montaña una loseta intercambiadora** de mundos. Ahora ve al **Dark World y arrójate por la falda de la montaña** para aterrizar en la entrada de una cueva. Si quieres llegar al bastón, **usa el martillo**.

♥ **¿Para qué sirve?** Nos hará **invulnerables** mientras poseamos algo de magia.



Medallón de Ether

♥ **¿Dónde está?** A la **izquierda de la Torre de la Era**, el el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** El **Garfio y el Libro de Mudora**.

♥ **¿Para qué sirve?** Es un arma muy especial capaz de soltar **descargas eléctricas** cada vez que lo necesitemos.



Pala

♥ **¿Dónde está?** En el **bosquecillo del Dark World**.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Nada. Nos la ofrece un **personaje que verás subido a un tronco cortado**.

♥ **¿Para qué sirve?** Para **encontrar la flauta**.

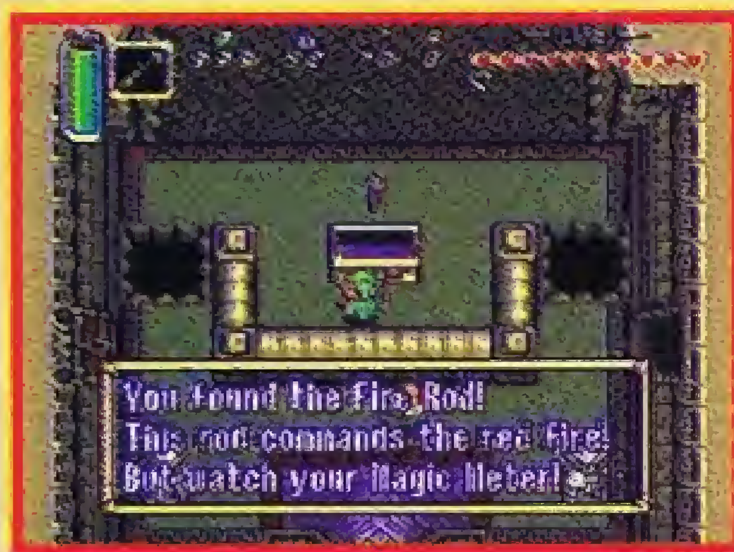


Flauta

♥ **¿Dónde está?** En el **Bosquecillo Tenebroso**, en un sitio que seguro que no conoces, el Light World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla? La pala** que ya hemos obtenido en el mismo bosque del Dark World.

♥ **¿Para qué sirve?** Una vez que la hagamos sonar **frente a la veleta de la aldea Kakariko**, tendremos la posibilidad **viajar por el Light World rápidamente**. Es imprescindible para entrar en la **Mazmorra Helada del Light World**.



Fire Rod

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande de la Mazmorra del Bosque** de Skeleton, en el Dark World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** La **Gran Llave**.

♥ **¿Para qué sirve?** Para eliminar a algunos **guardianes**.



Guante Titán

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande de la Mazmorra del Ciego**, en el Dark World.

♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** La **Gran Llave**.

♥ **¿Para qué sirve?** Para **levantar piedras súperpesadas** (de **color verde oscuro**).



Espada de Nivel de Potencia 3

♥ **¿Dónde está?** En la **Tienda del Herrero**, en el Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Encontrar a uno de los dos **herreros**, encerrado al Sur del pueblo de Outcasts. Para liberarlo, necesitaremos el **Guante Titán**. Después, habrá que volver al Light World, con el **Espejo Mágico**, y llevarle a su tienda. 10 rupias y asunto arreglado.
♥ **¿Para qué sirve? Aumenta el poder de la espada al nivel 3.**





Malla Azul

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande de la Mazmorra Helada,** en el Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** La **Gran Llave**.
♥ **¿Para qué sirve? Reduce** a la mímina expresión el **daño que haya podido causarnos el ataque enemigo**, ya sea con espadas, flechas, bombas o cualquier otro tipo de arma.

Medallón Bombos

♥ **¿Dónde está? Camino del Desierto del Misterio**, en el conocidísimo Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** Usa el **Espejo Mágico** de una forma creativa desde esa misma zona, sólo que en Dark World. Aparecerás en una montaña donde, **gracias al Libro de Mudora** obtendrás el medallón.
♥ **¿Para qué sirve?** Se utiliza eminentemente como arma.

Botella nº 4

♥ **¿Dónde está?** De **camino al Desierto del Misterio**, en el Light World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla? Regalar un cofre** a un personaje que no quiere hablar. El cofre en cuestión **se consigue en la tienda del herrero**, en el populoso Dark World.
♥ **¿Para qué sirve? Permite guardar pociones, hadas y abejas**. Pero un arsenal, vamos.









Bastón de Somaria

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande de la Mazmorra Pantanosa** del Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** La **Gran Llave**.
♥ **¿Para qué sirve? Crea bloques de la nada**. Te será imprescindible para superar con éxito la **Mazmorra de la Roca Tortuga**. También puedes **emplearlo como arma. Es muy eficaz.**

Súper Bomba

♥ **¿Dónde está?** En la **Tienda de Bombas** del Dark World (**Casa de Link en el Light World**).
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Tener **6** Cristales Mágicos y **100** rupias.
♥ **¿Para qué sirve?** Para **volar un muro de la pirámide** central, y así conseguir la **espada** potencia **4**, y las **Flechas** de **Plata**.

Flechas de Plata

♥ **¿Dónde están?** En una de las **entradas secretas de la Pirámide Central del Dark World**. No te será difícil encontrarla, ya verás...
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlas?** Fácil, una súper bomba para **volar la entrada** a la dichosa pirámide y, una vez dentro, **arrojar el arco a un estanque**.
♥ **¿Para qué sirve?** Son **indispensables** para **derrotar a Ganon** con la suficiente seguridad de que nunca volverá a molestar a nadie. Y ya que hablamos de Ganon, que sepas que al ser el enemigo más duro de todo el juego, no bastará con unas simples flechas para destrozarle. Será necesaria toda una combinación de armamento para acabar con él.





Escudo nº 3

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande de la Mazmorra Pantanosa**, en el Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirlo?** Basta con la **Gran Llave**.
♥ **¿Para qué sirve?** Es un **escudo-espejo que refleja los ataques de rayos** de las paredes de la mazmorra. Todo un ejemplo de utilidad manifiesta.

Espada de Nivel de Potencia 4

♥ **¿Dónde está?** En otra **entrada secreta de la Pirámide Central del Dark World**.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** Una **súper bomba** y **arrojar la espada** al estanque .
♥ **¿Para qué sirve?** Nos harán falta **menos golpes para acabar** con los enemigos.

Malla Roja

♥ **¿Dónde está?** En el **Cofre Grande de la Torre de Aghanim**, en el Dark World.
♥ **¿Qué necesitamos para conseguirla?** La **Gran Llave**. Como no tengáis la dichosa llave...
♥ **¿Para qué sirve? Reduce considerablemente el impacto de los ataques enemigos**. Tratadlo bien, es muy probable que sea el último objeto que tengáis que recoger en esta magnífica aventura.



Enemigos Finales

Bueno chico, son nada menos que 12. Y no, no hablamos de los apóstoles, ni de las horas del reloj, ni siquiera del número de ruedas de una hormigonera. Nos referimos a la cantidad de guardianes que deberemos derrotar antes de poder llevar a cabo la batalla final frente a Ganon. Si quieres saber a qué armas son vulnerables cada uno de ellos, incluido Ganon, y descubrir cuáles son sus puntos débiles, no tienes más que seguir leyendo atentamente y, por nada del mundo, despistarte. Puede ser vital para tu misión.



Armos Knights

♥ **¿Dónde está? En el Palacio del Este**, en el Light World.
♥ **¿Qué es?** Son **seis caballeros** que no paran de **saltar y moverse en formación** a lo largo y ancho de la habitación. Actúan rápido y son muy peligrosos.
♥ **¿Cómo se vence?** Tanto la **espada** como las **flechas** impactan gravemente en su cuerpo. Estas últimas son bastante más **efectivas** y les **obligan a desaparecer** con más rapidez.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Quizá lo más util sea **arrinconarse en una esquina** -da igual el lado de la pantallas- y **allí esperar a que se pongan a tiro**. En ese momento tendrás que actuar con frialdad y **lanzar rápidamente las flechas**.
♥ **¿Cuál es el premio?** El **primer Medallón de la Virtud**.

Gusanos de Arena



♥ **¿Dónde están? En el Palacio del Desierto**, en el Light World.
♥ **¿Qué es?** Son unos **gusanos que aparecen y desaparecen de una especie de foso de arena**. Ándate con ojo, son bastante peligrosos y entrometidos.
♥ **¿Cómo se vence?** Da lo mismo que **utilices la espada o las flechas**, pero haz el favor de **apuntar siempre a la cabeza**. Es la parte más desprotegida de su asqueroso cuerpecillo.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Son **muy rápidos**, por lo que más que perseguirlos, **deberíamos esperar** a que **se acercaran** a nosotros para que, cuando lo creamos preciso, **tratemos de impactarles en el «coco»**.
♥ **¿Cuál es el premio?** El **segundo Medallón de la Virtud**.

Gusano Gigante



♥ **¿Dónde está?** En la **Torre de Era**, en el Light World.
♥ **¿Qué es?** Un **gusano dividido en cinco falanges** que no cesa de serpentear.
♥ **¿Cómo se vence?** La única manera de exterminarlo consiste en **propinarle espadazos en la cola**.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Trata de **colocarte delante de la cabeza** y, cuando gire, **espera a que la cola quede a nuestro alcance**. Será el momento de golpear.
♥ **¿Cuál es el premio?** El **tercer y último Medallón de la Virtud** espera a los más valientes y a los que más atentamente se han leído estos consejillos tan graciosos y variados.

Aghanim, Primer Encuentro



♥ **¿Dónde está?** **En el Castillo de Hyrule**, en el Light World.
♥ **¿Qué es?** **Un mago**, un simple encantador de serpientes con un bajísimo sentido del humor. Nada del otro mundo, chaval.
♥ **¿Cómo se vence?** Con **la Espada Maestra**.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Una de los **poderes** que empleará contra nosotros será una **especie de bola de fuego naranja**. Cada vez que haga uso de esta prenda, **utiliza la espada y haz que rebote en ella para que vuelva al propio Aghanim**.
♥ **¿Cuál es el premio?** Pues hombre, estamos de suerte, ni más menos que **el paso al Dark World**.

Escorpión Enmascarado



♥ **¿Dónde está?** **En el Palacio de la Oscuridad**, en el Dark World.
♥ **¿Qué es?** Un **escorpión gigante que cubre su cara con una coraza**.
♥ **¿Cómo se vence?** Con unas **cuantas bombas** y, después, con un **ágil manejo de la espada**.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Primero hay que **arrojarle bombas hasta que hagamos saltar su coraza**. Y una vez que le tangamos bien **desprotegido, usar la espada hasta dejarnos los dedos en el intento.**
♥ **¿Cuál es el premio?** El **primero de los siete cristales mágicos que necesitarás para enfrentarte a Ganon.**

Medusa Gigante



♥ **¿Dónde está?** **En el Palacio Inundado**, en el Dark World.
♥ **¿Qué es?** Pues una **medusa monstruosa** rodeada de **pequeños corpúsculos** circulares que la protegen y preservan de cualquier impacto.
♥ **¿Cómo se vence?**Combinando en un rara habilidad **el garfio, la espada y las flechas**.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Primero **utiliza conjuntamente el garfio y la espada** para eliminar poco a poco estos corpúsculos. **Y luego dedícate a destruir la parte principal de la medusa con las flechas**.
♥ **¿Cuál es el premio?** El **segundo Cristal Mágico**.

Mariposón Asesino



♥ **¿Dónde está?** **En el Bosque de Skeleton**, en el Dark World.
♥ **¿Qué es?** Una extraña **mariposa gigante** que de bonita no tiene un pelo.
♥ **¿Cómo se vence?** Con el **Fire Rod o la varilla de fuego**. Ya sabes, esa que quema a las mariposas malas.
♥ **¿Qué tactica seguir?** **No debes dejar de moverte** de una esquina a otra de la pantalla para **evitar el ataque de las estrellas de pinchos. Ten en cuenta** que las **dichosas estrellistas pululan constantemente** por la habitación.
♥ **¿Cuál es el premio?** El **tercer Cristal Mágico**. Y ya queda menos para el encuentro final.

El Ciego



♥ **¿Dónde está?** **En las Mazmorras del Ciego**, en el centro del pueblo de Outcast, allá por el Dark World.
♥ **¿Qué es?** Pues ni más ni menos que un **gato ataviado con una especie de túnica** blanca, **que luce tres cabezas**, dos de las cuales vagan por la habitación intentando impactar al pobre Link.
♥ **¿Cómo se vence?** Con **la espada**. Así de simple.
♥ **¿Qué tactica seguir?** Debemos **olvidarnos** un poco **de las dos cabezas que pululan por la estancia** y **centrarnos más en la que está unida al cuerpo**. Es **la más** peligrosa, amenazadora y **vital** para nuestros intereses.
♥ **¿Cuál esel premio?** El **cuarto Cristal Mágico**.

Monstruo de Hielo



♥ **¿Dónde está? En la Mazmorra Helada** -¿qué otro lugar sino?-, en el Dark World.

♥ **¿Qué es?** Unos **extrañísimos engendros** que tienen cierto parecido con algún redactor de Nintendo Acción. Sin ánimo de ofender.

♥ **¿Cómo se vence?** Con el **Fire Rod o la varilla de fuego**.

♥ **¿Qué tactica seguir? Nada complicado, bastará con aferrarnos a una esquina y, desde allí, hacer uso del arma de forma indiscriminada.**

♥ **¿Cuál es el premio?** El **quinto Cristal Mágico**. Bueno, y quedan sólo dos...

Ojo Múltiple



♥ **¿Dónde está? En la Mazmorra Pantanosa**, en el Dark World.

♥ **¿Qué es?** Una **especie de platillo volante** cuyo centro es ocupado por **un gran ojo**. Debajo de éste **hay otros 15 más pequeños que le sirven como lastimosas armas**.

♥ **¿Cómo se vence? Espadas y flechas**, amigo.

♥ **¿Qué tactica seguir?** Lo primer **pasa por destruir cada uno de los quince ojos pequeños con la espada**. Cuando no quede ninguno, **las flechas pondrán a buen recaudo al ojo grande**. Con un par de ellas bastará.

♥ **¿Cuál es el premio?** El **sexto Cristal Mágico**. Y la cuenta atrás está a punto de terminar.

Tortuga de Piedra



♥ **¿Dónde está? En la Mazmorra de la Roca Tortuga**, en el Dark World.

♥ **¿Qué es?** Una **enorme tortuga de piedra con tres cabezas** sin nombre.

♥ **¿Cómo se vence? Con el Ice Rod o varilla de hielo, Fire Rod o varilla de fuego y la espada**.

♥ **¿Qué tactica seguir?** El **Ice Rod** podemos utilizarlo con vistas a la **cabeza que lanza fuego, y el Fire Rod para la que arroja hielo**. Cuando sólo quede la **parte central de la tortuga**, será cuando **desenvainemos la espada**.

♥ **¿Cuál es el premio?** Al fin. El **séptimo y último Cristal Mágico** caerá en nuestras manos.

Aghanim, Segundo Encuentro



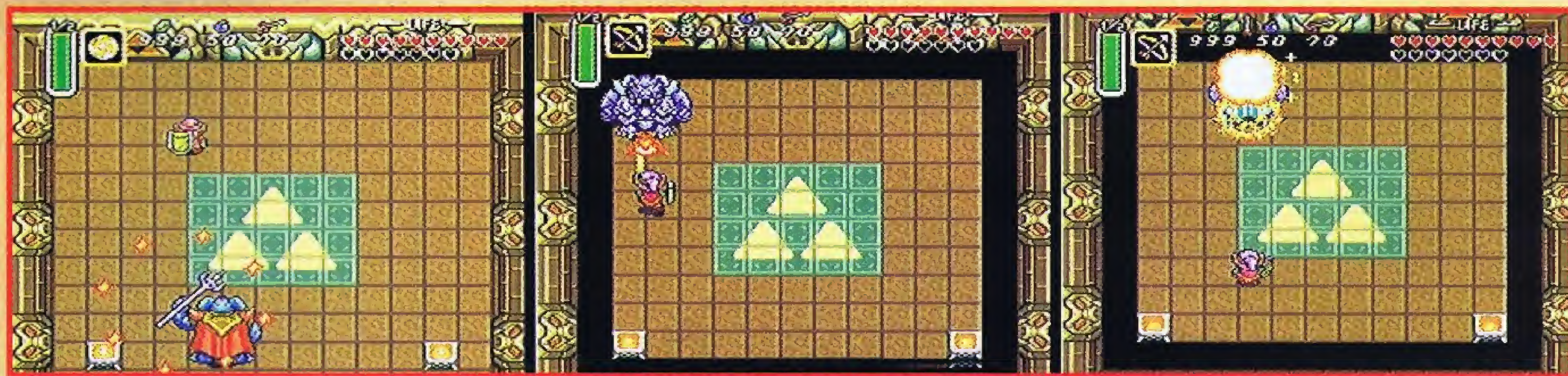
♥ **¿Dónde está?** En la **Torre de la Montaña,** en el Dark World.

♥ **¿Qué es?** Es el mismo mago de antes, sólo que **esta vez viene respaldado por un par de reflejos se su propia imagen**. Es decir, que es el triple de duro y difícil.

♥ **¿Cómo se vence?** Con la **espada**. «Only the Lonely».

♥ **¿Qué tactica seguir?** Debemos **fijarnos en cuál de las tres imágenes tiene los colores más claros** y **repetir** la misma estrategia del primer encuentro con la que corresponda.

♥ **¿Cuál es el premio?** Poder **enfrentarnos con Ganon.** Que ya es suficiente. Luego, ya veremos qué pasa.



Ganon, el Último Enemigo

♥ Para mandar a Ganon al otro mundo, y no nos referimos al Light World, tendremos que seguir esta estrategia:
En primer lugar **atizaremos al colega con nuestra espada**, hasta que se **rompan las filas de azulejos** que rodean el cuadilátero. En ese instante, las **dos antorchas se apagarán. Enciéndelas y golpea de nuevo con la espada a Ganon. Éste se pondrá azul. Lánzale entonces una flecha de plata y** repite la misma operación **cinco veces**.

Un Final de Película

El **fin de fiesta** de este genial cartucho es absolutamente **sorprendente**. No importa el tiempo que hayas tardado en llegar, ni los ataques de ira que te hayan dado, ni siquiera los gritos de tu madre, ni la electricidad, ni la factura de la luz, no dudes en que **llegar hasta aquí lo merece y lo merecerá todo**.¿Que porqué? Porque las pantallas -la sucesión de imágenes- que ponen **colofón a «Legend of Zelda»** son quizá las **más bonitas** que hemos contemplado jamás sobre una Super Nintendo. En este mosaico las tienes todas. Juntitas. A modo de **película con final feliz**. Con el mejor final que la súper de 16 bits está en condiciones de ofrecerte. No te lo pierdas, si es que has sido capaz de llegar. Y si no, echa un ojo a esta página.



MAIL VxC VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO! 91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

Tienda	Dirección
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
BARCELONA (PLACA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
ZARAGOZA	CEN. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCALI 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
DosHermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
Fuengirola MALAGA (¡NUEVO! CENTRO)	CALLE ALEMANIA, 5
BURGOS (¡NUEVO! CENTRO)	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
Tres Cantos MADRID (¡NUEVO! CENTRO)	EDIFICIO EL ZOCO. POSTERIOR.SECTOR PUEBLOS.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

¡NUEVO PACK! 31.900 CON LOS JUEGOS STAR WAR Y MARIO WORLD

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PADDINA-1	2.990
SNPROPAD (transparente)	3.390
SUPER CONTROLPAD	6.990
SCOPEPOUCH	5.995

ADDAMS FAMILY	9490
ANOTHER WORLD	10490
BEST OF THE BEST	9990
BLAZING SKIES	9490
CHESS MASTER	8990
DARIUS TWIN	9900
DESERT STRIKE	9590
DRAGON LAIR	9990
EARTH DEFENSE FORCE	9900
EURO FOOTBALL	8990
F ZERO	6990
F1 EXHAUT HEAT	10990
FINAL FLIGHT	9990
G. FOREMAN BOXING	10990
GODS	9990
HYPER ZONE	7900
JOE & MAC	9990
KICK OFF	9990
KING OF THE MONSTER	10990
LEMMINGS	9900
NHLP HOCKEY	9990
PGA TOUR GOLF	9590
PILOTWINGS	8490
POPOULUS	9990
PRINCE OF PERSIA	9990
RIVAL TURF	9900
SIMPSON KRUSTY FUN H	9490
SONIC BLASTMAN	9900
SPANKYS	9900
SPIDERMAN X MEN	9990
SUPER ADVENTURE ISLAND	9990
SUPER AXELAY	9990
SUPER CASTELVANIA	9490
SUPER GHOUL´S & GHOST	8990
SUPER MARIO PAINT	11990
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER PROBOTECTOR	8990
SUPER R-TYPE	6990
SUPER SMASH TV	8990
SUPER SOCCER	7490
SUPERTENNIS	6990
SY VALION	9990
TEST DRIVE 2	10490
TOP GEAR	9900
TORTUGAS IV	9990
U.N. SQUADRON	9990
WHIRLO	9990
ZELDA	7990

MALETIN- 4490 · ANGLER- 4525 · SUPER NINTENDO SCOPE 8990

BARTS NIGHTMARE- 9990 · MAGIC SWORD- 10990 · MICKEY MOUSE- 12490 · ROBOCOP III- 9490 · SPIDERMAN/XMEN- 9990



STARWING- 9490 (NOVEDAD) · STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA) · SUPER MARIO KART- 8490 · SUPER PARODIUS- 9990 · SUPER SWIV- 8990 (NOVEDAD)



GAMEBOY

GAMEBOY 7.990

13.990 GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND

10.990 GAMEBOY + TETRIS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY	5490
ADVENTURE ISLAD	3900
ALIEN 3	4990
BART VS JUGGERNUTS	4990
BATMAN RETURNS	3900
BATTLETOADS	5490
BLADES OF STEEL	4490
BLUE BROTHERS	4990
BOMB JACK	4990
BUGS BUNNY	4990
CASTELIAN	3900
CASTELVANIA II	4990
DIG DUG	4990
DOUBLE DRAGON 2	4990
DOUBLE DRAGON 3	4990
DR. FRANKEN	4490
DRAGON LAIR	4990
DUCK TALES	4990
FERRARI GRAND PRIX	4990
HOOK	5490
KIRBY´S DRCAM LAND	3890
LEMMINGS	4990
MARIO & JOSHI	4490
MEGA MAN 2	4490
MICKEY	5490
NBA 2	5400
NEMESIS	4490
NEMESIS 2	5490
NINJA GAIDEN	4900
PHANTON MISSION	5490
PRINCE VALIANT	4990
PROBOTECTOR	4990
ROBIN HOOD	5390
ROBOCOP II	4990
ROGER RABBIT	5490
SNEAKY SNEAKS	5490
SPIDERMAN 2	4990
STAR TRECK	4990
SUPER MARIO LAND	4490
TERMINATOR 2	4490
THE SIMPSONS	5490
TINY TOONS ADVENTURE	4990
TOP GUN	5490
TORTUGAS NINJA 2	5490
TRACK & FIELD	4990
TRACK MEET	4990
TURRICAN	4990
UNIVERSAL SOLDIER	5490
WWF	4990
WWF 2	4990

OFERTAS

BOULDER DASH	2595
DYNA BLASTER	2595
F1 RACER	3395
GARGOYLES	2595
JORDAN US BIRD	2590
KUNG FU MASTER	2595
NAVY SEALS	2990
NBA	2995
PIMBALL	2595
PRINCE OF BOBLETE	2595
R-TYPE	2595
SPIDERMAN	2595

* EXCEPTO OFERTAS

BEST OF THE BEST P.V.P. - 5490 · CRASH DUMMIES P.V.P. - Consultar · DARKMAN P.V.P. - 4990 · HUDSON HAWK P.V.P. - 4990 · JOE & MAC P.V.P. - 5490 · KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. - 4990 · McDONALDLAND P.V.P. - 4990 · PARASOL STAR P.V.P. - 4990 · SUPER MARIO LAND P.V.P. - 4990 · STAR WARS P.V.P. - 5490 · TERMINATOR 2 (Coin op) P.V.P. - 4990 · YOSHI'S COOKIE P.V.P. - Consultar



GAMEBOY COMPLEMENTOS GAMEBOY

ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · CARRY CASE- 1.795 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295 · BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395



BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395 · ADAPTADOR COCHE- 1.595 · SOLAR BOY- 4.900 (NOVEDAD) · HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 890 · HANDY POWER KIT- 8.790 · HIP POUCH- 1.690 · LOGIC 3 CARRY- 2.190



Nintendo

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS 9.900

¡NUEVO PRECIO! NINTENDO + 1 MANDO 6.900

OFERTA ESPECIAL

ADVENTURE ISLAND II	8990
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990
BART US THE WORLD	8990
BATMAN RETURNS	3900
BATTLETOADS	8990
BEST OF THE BEST	6490
CAPTAIN PLANET	6990
DOUBLE DRAGON 2	8990
DYNA BLASTER	7100
HAMMERIN HARRY	6990
JOE &MAC	8990
MANIAC MANSION	9990
MARIO & YOSHI	6990
MEGA MAN 2	7990
MEGA MAN 3	7990
NORTH&SOUTH	7500
PANIC RESTAURANT	8990
ROBOCOP	6500
ROCKIN KATS	6990
SHADOW WARRIOR II	7990
SNOW BROTHERS	6990
SOLOMON'S KEY	6990
SUPER MARIO 2	7990
SUPER MARIO 3	8990
TALESPIN	8990
TECMO CUP	6990
TERMINATOR 2	8990
TETRIS	6990
THE FLINSTONES	8990
THE LEYEND OF ZELDA	7990
TRACK & F. IN BARCELONA	6990
TURTLES 2	7990
WRESTLEMANIA	6990
ZELDA 2	8990

DESCUENTA A ESTAS OFERTAS 500 Ptas.

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7450
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonalLand	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Sword Master	7490
Ultimate Air Combat	7490

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	1800
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



Querido John Connor. Stop. Sabemos que no es fácil enfrentarse sólo contra el mundo y menos contra un Terminator tan potente. Stop. Pero no te preocupes. Stop. Aquí encontrarás algunos consejos para acabar con los más resistentes y finales enemigos de este espectacular arcade venido directamente de las recreativas. Stop. De nada. Stop.





Por Max Coyote



Hunter Killer Terrestres

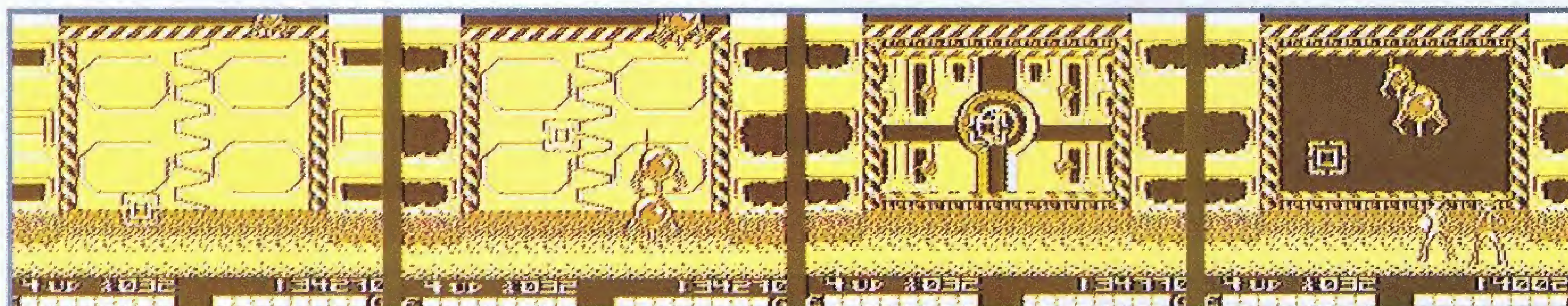
• Para acabar con estas **mortíferas fortalezas** que marcan el final del primer nivel, tendrás que **desmontarlas siguiendo este orden**: Primero la **cabeza**, después los **brazos y el cuello** y, por último, **la puerta por donde salen los proyectiles**.

• Procura tener una **buena reserva de misiles** porque sólo este arma te servirá para fulminarlas -olvídate de los disparos básicos, que no valen para nada-. ¡Ah! y **no descuides la guardia**, pues, mientras tanto, **otros enemigos aparecerán** en pantalla para intentar que pases a **mejor vida**.

A Las Puertas de Skynet

• Para poder **acceder a Skynet** (nivel de seguridad 2 y eje de todo los sistemas de la base) deberás empezar por **destruir todas las ventanas laterales que muestra**, usando cualquiera de tus armas -todas son efectivas en este caso-.

• Cuando lo hayas conseguido, se **abrirán la puertas** y aparecerá el **segundo sistema de defensa**. Éste se compone de un **círculo central y cuatro cuadrantes** de los que surgen enemigos. **Dispara tus misiles a las aperturas verticales alargadas** y habrás **abierto el camino a Skynet**.

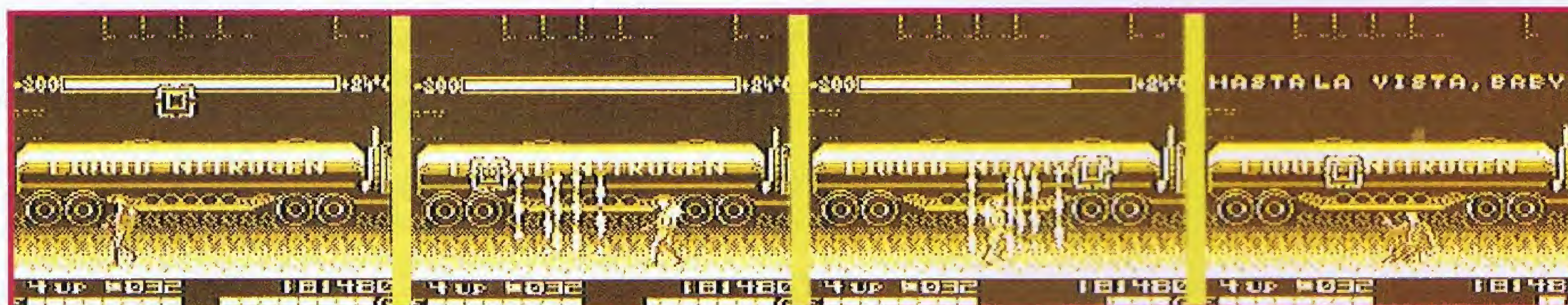


T2

COIN OP







El Camión de Nitrógeno Líquido

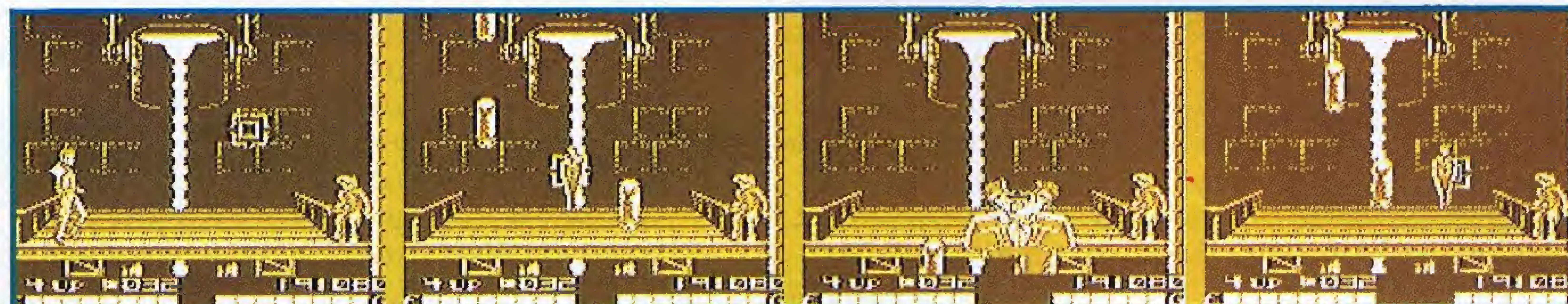
• Después de huir de Cyberdrine, tendrás que **enfrentarte al T-1000** que intenta acabar con John Connor. Cuentas como **ayuda con un camión cisterna** cargado de nitrógeno líquido.

• Lo mejor que puedes hacer es **colocar tu pulgar en el botón A y no soltarlo**. **Anticípate al recorrido** del asesino mecánico y **deja caer el nitrógeno** sobre él. Cuando llegue al **límite de su temperatura,** lo habrás despachurrado.

Fiesta en la Fundición

• Ha llegado el momento final y el más complicado de todos. Estás ante el **último nivel**, el último escollo para desembarazarte de esta pesadilla metálica. Sitúate. El **T-1000 intenta llegar hasta John** para ponerle las pilas, aunque sea a base de arma blanca. Y tú debes evitarlo **disparando a la bestia** para que nunca alcance a nuestro pequeño héroe.

• Cada uno de tus disparos **empujará un poco a T-1000 hacia la fundición**. El **objetivo es que dé con sus huesos en el líquido abrasador** para que jamás vuelva a molestar.



¿Recuerdas cuando los héroes de los juegos eran personajes fantásticos con poderes ilimitados, capaces de volar, disparar y dar grandes saltos? Pues olvídate de ellos y déjate llevar por la nueva onda de personajes que con la sola ayuda de un martillo pueden hacer cualquier cosa. Lo dicho.







Hammerin' HARRY

Esto es dar en el clavo


Hammerin Harry


Donna

La banda de los Rusty Nailers, más conocidos como los **«Clavos Oxidados»**, está haciendo su agosto particular a base de **robar tierras** y construir en ellas centros comerciales, que luego venden a precios astronómicos. Ahora **le ha llegado el turno a Carpenters Ville**, la Ciudad de los Carpinteros y patria chica de Harry. Él será el único que, **junto a su inseparable martillo**, se atreva a poner fin de una vez por todas a esta serie de fechorías, empezando por **el mismísimo jefe de la organización**. Y terminando por su **propia chica**, también en poder de los dichosos clavos.

Cuando Harry encontró a su chica

• Al finalizar los **stages 1, 2 y 3**, entrarás en **una fase de bonus** que tendrá como recompensa **el encuentro de Harry con su chica**, raptada por los Rusty Nailers, además de un buen número de puntos y algún que otro objeto especial. En todas ellas la novia de Harry aparecerá **colgada de una cuerda** cabeza abajo, y **toda una pandilla de deleznables enemigos** se irá presentando ante nuestro héroe. Según **la cantidad de adversarios que derrotes en cada fase**, obtendrás tu puntuación, pero debes saber que al igual que cada contrincante alcanzado suma puntos, **también se restarán** por cada uno de ellos que dejes escapar, y por cada **golpe** que, involuntariamente, **se lleve tu chica**.

• **En el STAGE 1** deberás medirte con **soldados que pueden aparecer en cualquier punto de la pantalla**, y eliminarlos antes de que desaparezcan -siempre por la parte de abajo-. No subas a ningún sitio: **quédate en el centro de la pantalla y espéralos tranquilamente**. A veces es mejor dejar escapar alguno, porque si intentas ir a por todos, puedes acabar perdiéndolos.

• **En el STAGE 2** tendrás que llevar a cabo la misión de **golpear las cabezas de unos animalejos que salen del suelo**. La mayor dificultad es que ahora sí que pueden salir por la parte superior de la pantalla, por lo que **deberás dirigirte hacia ese lugar y saltar**. Es complicado, porque la separación es grande y habrá ocasiones en que no puedas llegar antes de que huya.

• **En el STAGE 3** el misterio está en **desactivar a base de martillazos una serie de bombas** que caen por unos tubos. Las bombas pueden estar en cualquier punto de la pantalla, y caer en series de dos o tres a la vez. Además, **no explotan al mismo tiempo**, sino que cada una de ellas tiene un contador que indica cuánto resta para que estallen. **Elimina las que estén a punto de explotar y las que se encuentren más cerca de ti**. Y recuerda que **no es esencial desactivar todas las bombas para salir airoso.**



Esos grandes trabajadores

STAGE 1:

• GRAN JEFE DE LAS PIZZAS:

Estás en una habitación dividida en dos pisos. En la parte superior, se haya el **maestro pizzero** fabricando la masa con la que intentará golpearte; y en la parte inferior, tú y tu martillo. **El objetivo es evitar las pizzas y golpear al enemigo**. Para alcanzarlo, deberás saltar y disparar al mismo tiempo. En el caso de que dispongas del golpe circular, **bastará con que dispares** sin más; pero si por el contrario no lo has conseguido, **deberás saltar, disparar, y a la vez pulsar el botón ARRIBA** de tu pad.

STAGE 2:

• LA MAQUINITA DE LA DINAMITA:

Está situada en la parte alta de la pantalla y abrirá sus compuertas para soltar los barrenos de dinamita. **Colócate a una distancia prudencial** (ten en cuenta las consecuencias de no mantener las distancias de seguridad) **y salta para golpearla con tu martillo**. Realmente es **bastante sencillo**.

STAGE 3:

• LOCOS AL VOLANTE:

Y luego dicen que hay accidentes, pero es que con gente como ésta lo raro sería que no los hubiese. Imagínate: dos tipos al volante de un coche rojo se dedican a intentar atropellarte, y claro, a ti no te queda más remedio que hacer pedazos su automóvil. Así que, **súbete al capó o al maletero del vehículo y golpea tan fuerte como puedas (pulsa disparo + ABAJO)**. ¡Ah!, se me olvidaba: van armados.

STAGE 4:

• LA BELLA SECRETARIA:

Cuando aquella belleza se acercó a ti, en ningún momento pudiste pensar que en realidad se trataba de toda una **experta cinturón negro de kárate disfrazada**. Su enorme agilidad le permitía dar prodigiosos saltos, que luego culminaba con un veloz ataque. Hay pocos consejos que dar, simplemente **que te mantengas atento y,** a la menor posibilidad, **demuestres lo duro que puede ser tu martillo**.

STAGE 5:

• EL PRESIDENTE DE RUSTY NAILERS S.L.:

No te dejes engañar por el hecho de que vaya en una silla de ruedas. **Ese artefacto es una maravilla de la ingeniería**, capaz de soltar un elevado número de clavos por segundo, además de poder elevarse y mantenerse en el aire durante algunos instantes. Si consigues derrotarlo, **presenciarás una escena de arrepentimiento**. Y el mundo habrá vuelto a la normalidad.

Este no es un martillo cualquiera

En el interior de algunos bidones que aparecen en el juego, Harry podrá encontrar **ciertos objetos que potenciarán la efectividad de su martillo** o la de su propia persona.



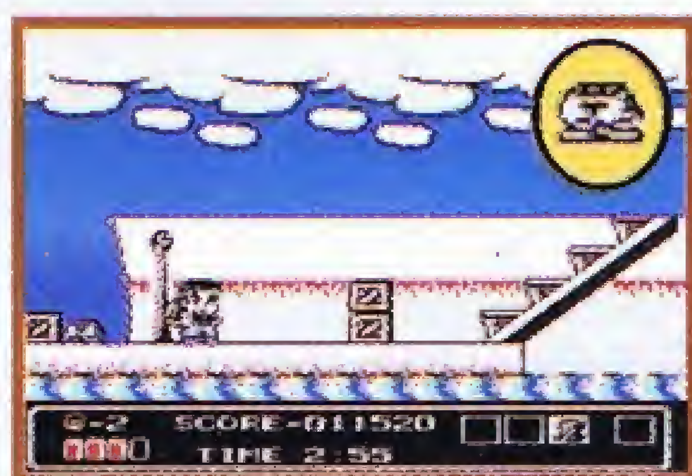
• PIMIENTA ROJA: El martillo **recobrará su potencia** en cuanto encuentres este objeto.



• CASCO: Ya sabes, **en caso de golpe** el casco es muy útil. Consíguelo y trata de no perderlo.



• MARTILLO GRANDE: El martillo **aumentará enormemente de tamaño**. Cuando golpees el suelo con él, **provocarás una especie de terremoto** que **acabará con tus enemigos**, aunque no se encuentren cerca de ti.



• VAQUEROS: La potencia de tu salto se multiplicará, lo que te facilitará **atravesar algunas zonas** de agua o clavos.



• RELOJ: Aprovecha el tiempo, porque gracias a este objeto, **tus** enemigos se moverán **lentamente** durante unos segundos.

• BEBIDA ISOTÓNICA: Aumenta **el nivel de fuerza** de tu ya prodigiosa musculatura.

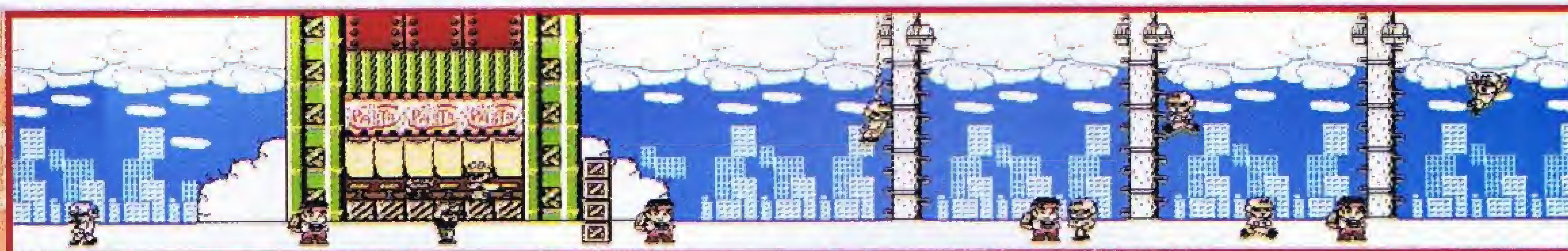


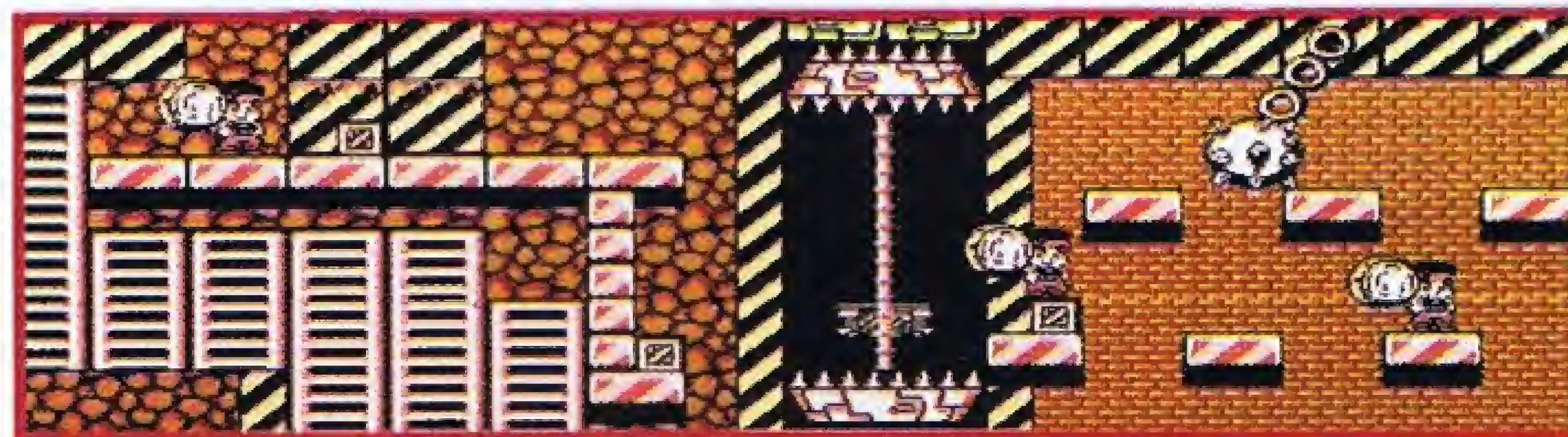
• RAYO: Muy eficaz, ya que **todos los enemigos** que en ese momento se encuentren en pantalla, **sufrirán un golpe**.



• GOLPE CIRCULAR (golpe que no encontrarás en las instrucciones): Tu martillo describirá un giro de 360 grados, y **eliminará todo lo que haya a tu alrededor**. Útil para derribar a los enemigos que estén en la parte superior de la pantalla.

STAGE 1: En el Centro Comercial





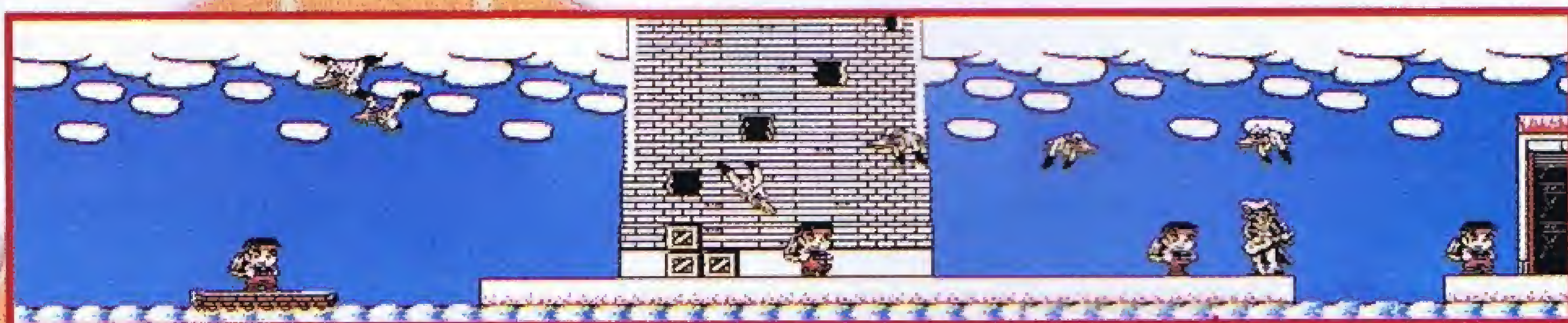
• **GUARDIAS JURADOS:** Como buenos profesionales, no permiten que nadie pase armado al centro comercial; y claro, tu martillo es difícil de esconder. Así que no te quedará más remedio que acabar con ellos **dándoles un buen martillazo en la cabeza.**

• **REPARTIDORES DE PIZZAS:** Da la impresión de que la pizza les quema entre las manos y no tienen más remedio que arrojarla. **Bastará con que la esquives para continuar tu camino.**

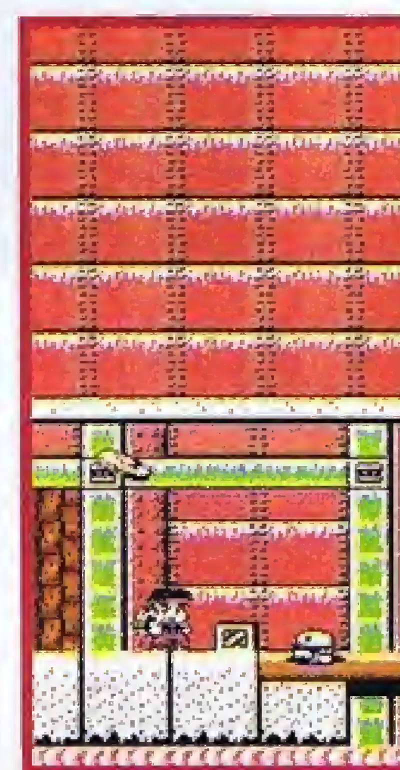
• **ELECTRICISTAS:** Bajan de las torres de alta tensión cargados de electricidad, así que **vigila que no te toquen** si no quieres perder parte de tu energía. **Golpéalos con tu martillo antes de que te alcancen,** porque recuerda que la madera no transmite la electricidad.

• **SERVICIO DE ALCANTARILLADO:** Asoman su cabeza para luego lanzarte la tapa de la alcantarilla. **Puedes golpear la tapa con tu martillo** (ABAJO + disparo), pero te recomendamos que te limites **a saltar sobre ellos**.

• **TRABAJADOR GIGANTE:** Realiza labores sanitarias, pero te puedo asegurar que no es un enfermero. Con su martillo automático, te lanzará tantos clavos como le sea posible. **Debes ponerte a su lado y martillearle cuatro veces.** Golpéale muy rápido, sin darle tiempo a que te responda.



STAGE 3: Trabajando en el Agua



• **SOLDADOS ARMADOS:** Son similares a los guardias de seguridad que derrotaste en la primera fase, por lo que deberás utilizar **la misma técnica** .

• **ARPONEROS:** Navegan con sus pequeñas embarcaciones, lanzándote sus arpones agua-aire. **Si no los esquivas**, tú y tu martillo podéis **pasar a formar parte de sus trofeos de pesca**.

• **CLAVERO MAYOR:** Lanza clavos con su martillo automático. Bastará con que te acerques rápidamente a él y **le sueltes unos cuantos martillazos**.

• **PECES SALTARINES:** Saltann desde el agua para tratar de complicarte las cosas, mientras estás **navegando en tu barquichuela**.

• **TRABAJADORES VOLANTES:** Son muy peligrosos, ya que intentarán **echarte de la barca para que caigas al mar**. Si así sucediera, no perderías tan solo una parte de tu energía, sino **toda una vida completa.**

• **GAVIOTAS:** Aparecen cuando llegas al puerto. **Golpéalas para quitártelas de encima**, aunque por mucho que las des **nunca morirán**; así que no pierdas demasiado tiempo con ellas.

STAGE 5: La Mansión del Gran Jefe

• **ESTATUAS:** Esquiva las pelotas que salen de su base, antes de **destrozarlas con tu martillo (abajo + disparo).**

• **SOLDADOS:** Echa un ojo a la fase 1.

• **TALADRADORAS:** Lo mismo, pero en la fase 2.

• **MINAS DEL TECHO:** Están dotadas de sensores que no se activan hasta que una parte de tu cuerpo se encuentre debajo. **Acércate a ellas** y cuando empiecen a descender **vuelve con rapidez sobre tus pasos**. Después podrás pasar tranquilamente.

• **CLAVOS:** Evita todos los que haya esparcidos por el suelo, **avanzando por las plataformas o simplemente saltando.**

• **CASCADA DE AGUA:** Espera a que **cese de caer agua**, y después continúa avanzando.

• **MUELLES DE AGUA: Salta de uno a otro** para atravesar el enorme río. Pero **no te quedes quieto sobre ellos**, porque se hundirán y el contacto con el agua te costará una vida.

• **BUZOS:** Su misión es tratar de que caigas al agua.

• **LÁMPARA DE CERA:** Numerosas gotas de cera hirviendo caerán al suelo. **Tendrás que atravesar el temporal** sin ayuda de paraguas.



STAGE 2: La Tierra de los clavos oxidados





• **CONTROLADORES DE AGUA:** Están a los mandos de una computadora que controla la caída del agua. **Debes acabar con ellos** para que el agua deje de salir y así puedas pasar. A veces será necesario **saltar y al mismo tiempo utilizar el martillo** en el aire.

• **TALADRADORES:** Estos trabajadores no tienen ningún respeto hacia su material de trabajo. Y si no te lo crees, no tienes más que observar a estos **gandules** usando sus taladradoras como si de un saltapic se tratase. Lo peor de todo es que si te caen encima pueden hacerte bastante daño. Así que, **si no puedes acabar con ellos, esquívalos**.

• **LANZALLAMEROS:** Con sus lanzallamas a la espalda no dudarán en chamuscarte. Suelen estar en las escaleras, por lo que **nunca debes ponerte en su misma línea horizontal** al subir o bajar por ellas.

• **GRAN BOLA DE PINCHOS:** Colgada del techo, se balancea de un lado a otro de la pantalla. La única posibilidad de sobrepasarla con éxito consiste en **saltar sobre ella para caer en una de las plataformas** que conforman el suelo.

• **DINAMITERO:** Está **oculto en una pared del final**. Es bastante duro de pelar, porque **salta constantemente** y te arroja cartuchos de dinamita que te restan energía, **siempre que no estés a una distancia prudencial**.

STAGE 4: En el Interior del Edificio

• **SERVICIO DE ALCANTARILLADO:** Ya quedaron anteriormente descritos a lo largo del stage 1. Y aquí no introducen ninguna novedad.

• **BUZOS:** Surgen de las profundidades del agua con el único objetivo de alcanzarte. **Tan solo tendrás que esquivarlos**, ya que después volverán pacíficamente a los lugares más recónditos del mar.

• **GUARDAESPALDAS:** Se encuentran en el segundo piso del edificio y son **expertos**



lanzadores de destornilladores. Pero no saben con quién se la están jugando.

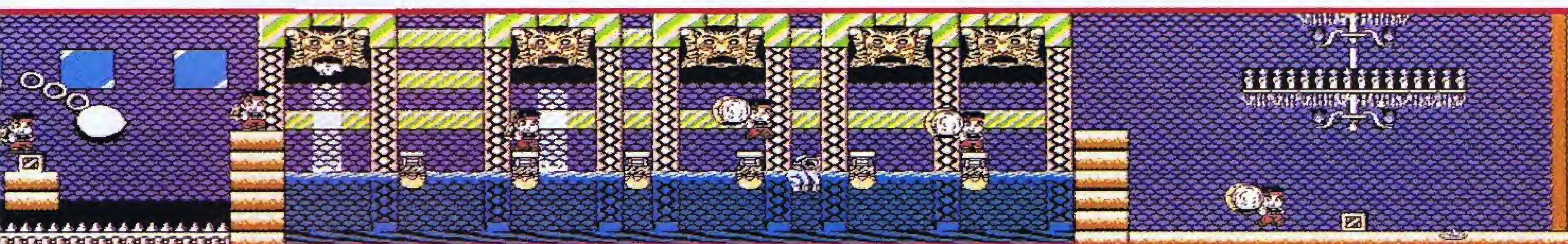
• **PAREDES:** Cuando creas que se han agotado todas las salidas, prueba a **derribar la pared que se encuentra delante de ti,** utilizando tu martillo.

• **BOLAS:** Se precipitan violentamente contra el suelo. Si quieres mantener tu integridad física, yo de ti tendría mucho cuidado de que **no te cayeran encima**.

• **TALADRADORAS:** Son prácticamente iguales a las del nivel 2, pero con el problema añadido de que van dejando clavos en aquellos lugares donde caen. **Será necesario que los saltes** para continuar avanzando.

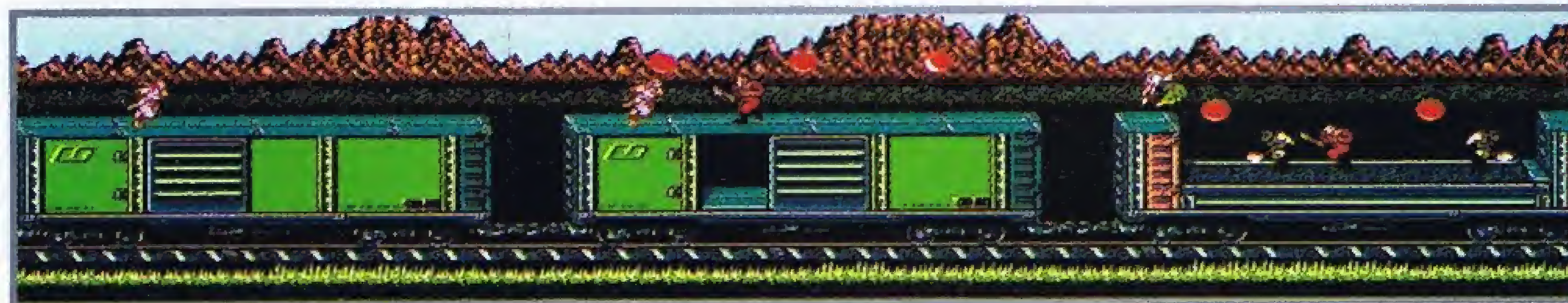
• **COCINEROS CHINOS:** Se acercan sigilosamente a tu vera para después sacar sus enormes cuchillos de cocina. **No pierdas el tiempo charlando con ellos**.

• **JUGADORES DE RUGBY**: Anchas espaldas y poderosos músculos obstaculizan tu camino. Se impone **un buen martillazo para quitártelos del medio**.





ESCENA 1: Los primeros pasos



Lo que hay que saber:

• **Utiliza las paredes para escalar**. Sólo podrás saltar **hacia el lado contrario** al que te encuentres.

• Los **globos contienen armas** u objetos especiales, pero **muchos están vacíos**. Así que, si ves que un globo es muy difícil de conseguir, renuncia a él.

• Para **eludir los huecos** del suelo, **sube por los edificios** saltando de pared en pared.

Enemigos:

• **Guerreros con hacha**: No te resultarán un obstáculo debido a su **lentitud. Un golpe de espada** y adiós.

• **Murciélagos**: Su vuelo les hace **molestos y peligrosos**. Necesitarás **agacharte para evitar** sus ataques.

• **Monos con cadenas**: Bastará con **agacharse y disparar** para que estos primates dejen de ser un problema.

• **Ninjas rojos**: **El enemigo más peligroso** de esta fase. Aparecen de la nada **para lanzar una ráfaga de estrellas arrojadizas**. Limítate a **evitar el shuriken** de marras, y permanece atento para la próxima embestida.

SHADOW WARRIORS II



Cuenta la leyenda que los guerreros ninja poseen cualidades sobrehumanas que les hacen invencibles. Dice también que uno de esos guerreros sería llamado a luchar para impedir la destrucción de la dinastía. Pero hay muchas cosas que no cuenta, y eso es lo que vamos a explicar.



Cierto día mi maestro me dijo que el **verdadero poder de un Ninja estaba en su mente**. Recuerdo sus palabras: «**Tienes un poder enorme, Ryu, y has de saber utilizarlo. No lo desperdicies. Algún día te será imprescindible**.» Ahora pienso que mi maestro tenía la facultad de leer el futuro porque **ese momento** al que se refería **había llegado**. Por fin.

Mi **padre había sido asesinado** a manos del **Poder Oscuro** cuyo trono ostentaba Jaquio, y el **ansia de venganza** recorría todo mi cuerpo. Pero ese no era el único motivo de mi cólera. **Irene**, la chica de mi vida, me **había sido arrebatada** sin que yo pudiera hacer nada por evitarlo. Ahora **estoy preparado para enfrentarme al Príncipe de las Tinieblas** y a su pléyade de secuaces. **¡Prepárate Jaquio, tu fin está demasiado cerca**!.





ESCENA 2: El viaje hacia el mal



Lo que hay que saber:

• Esta fase se encuentra dividida en **dos escenarios** diferentes: la **parte superior de un tren y un paisaje nevado**.

• Cuando te encuentres **sobre el tren** debes **saltar de vagón en vagón**, aunque no pasará nada si **caes en la unión de dos vagones**; a veces, incluso, serás la mejor forma de **evitar un buen grupo de enemigos**.

• En la nieve el **control sobre Ryu se hace muy difícil** debido a lo **resbaladizo del terreno** y a la **fuerza del viento**. Observa la caída de los copos para saber en qué **dirección sopla el viento** y **no realices saltos grandes con el viento en contra**.

Enemigos:

• **Caballeros con espada**: Son prácticamente **iguales a los guerreros de hacha**, sólo que cambian el arma.

• **Águilas verdes**: Sigue la **táctica del ataque contra murciélagos**.

• **Medusas rojas**: **Trepan** por las paredes, lo que te **dificultará tu papel de escalador**.

• **Demonios transformables**: Su habilidad para transformarse en **bichos rodantes les hace extremadamente peligrosos**. Para acabar con ellos debes **disparar en posición agachada.**.

- **Japoneses verdes**: Feos como ellos solos, estos turistas permanecen **inmóviles** mientras **lanzan bolas de fuego**. Recomendamos un ataque con alguna de tus **armas especiales**.

• **Enemigos acumulados de la fase anterior: Guerreros con hacha, ninja rojo y monos con cadenas.**

ESCENA 3: Contactos con la oscuridad

Lo que hay que saber:

• El **mayor peligro** con el que te enfrentarás en esta fase es la **oscuridad**. El bosque en que se desarrolla la escena **quedará a oscuras durante algunos momentos** y eso puede provocar que **caigas por alguno de los agujeros** que se esconden en **plan trampa**.

• Te aconsejamos que **permanezcas quieto mientras el paisaje está a oscuras** y que te limites **a defenderte de los enemigos que te acosan**.

• **TRUCO**: Cada vez que te quedes **a oscuras, pausa el juego**. **Verás como los enemigos permanecen inmóviles**, y como la luz sigue su **ciclo de apagarse-encenderse**. Entonces, **cuando vuelva la claridad**, retoma de nuevo el juego. De esta manera **evitarás caer en los pozos** o ser empujado por alguno de los enemigos.

Enemigos:

• **Bolas de fuego**: Son de lo más correoso. Te **persiguen allá por donde vayas**. Pueden ser **muy molestas cuando te quedas a oscuras**, ya que sus impactos son capaces de **empujarte al vacío**.

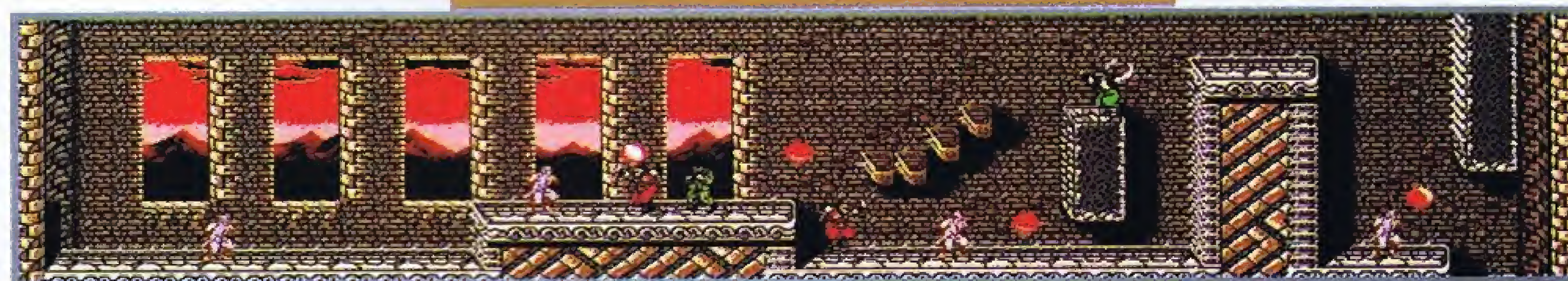
- **Arañas**: Al acercarte a ellas lanzarán huevos sobre ti. Debes **acercarte lo suficiente como para que lancen el huevo, y rápidamente retroceder**. El camino quedará libre.

• **Gran chino rojo**: **Lanza bolas de fuego**. Necesitarás **tres impactos** para acabar con su molesta presencia.

• **Esqueleto armado**: Camina errante con su espada en mano. Nada del otro jueves.

• **Enemigos acumulados: Medusas rojas, murciélagos, caballeros con espada, japoneses verdes y águilas.**









TODO EL PODER DE UN BUEN NINJA



Aunque lo cierto es que un **ninja obtiene todo su poder del cuerpo,** una ayudlta material nunca podrá perjudicarle. De ahí que antes de iniciar esta particular batalla tengas que **reunir todas aquellas armas que un buen ninja debe conocer** y dominar en base a sus años de entrenamiento y durísima disciplina. Antes de nada has de saber que cada una de ellas **requiere una determinada cantidad de energía según el poder destructor que posea**. Y ahora, pasemos a la acción. Ahí van las armas y sus características más importantes:

• ***ESTRELLA ARROJADIZA:*** Es lo **primero que aprende a utilizar un ninja** -también se llama shuriken-. Se **arroja en línea recta y alcanza a aquel enemigo** que se encuentre frente al lanzador.
Unidades de energía requeridas: 5.

• ***ASPA ARROJADIZA:*** Es de **mayor tamaño que la anterior** y se caracteriza porque una vez que alcanza a su enemigo **continúa volando en esa misma dirección para luego retroceder**, lo que aumenta su poder destructivo.
Unidades de energía requeridas: 10.

• ***RUEDA DE FUEGO:*** Es una técnica avanzada. Su conocimiento es ancestral pero se necesitan muchos años para dominarla. **Con ella se lanzan bolas de fuego sobre el enemigo.**
Unidades de energía requeridas: 8.

• ***RUEDA DE FUEGO INVENCIBLE:*** Transforma la **energía ninja en un halo de fuego**. El gasto de energía es enorme y su duración escasa, pero da como resultado final la invulnerabilidad.
Unidades de energía requeridas: 15.

• ***BOLAS DE FUEGO DE DRAGÓN:*** Sólo saben utilizar esta técnica los guerreros de mi familia. **Transforma parte de la energía en bolas de dragón.**
Unidades de energía requeridas: 8.

• ***DIVISIÓN DEL CUERPO:*** Un ninja no sólo ataca con su cuerpo sino también con su espíritu. Pero a veces ese poder se manifiesta de manera tan grande, que **el cuerpo llega a dividirse en tres**, con el beneficio de que **tan sólo uno de ellos puede ser herido** mientras que los otros dos pueden dedicarse a atacar sin ningún miedo.



ESCENA 4:
En los mundos subterráneos



Lo que hay que saber:

• El momento más difícil de este nivel será **atravesar un lago de lava de columna en columna**. Los **murciélagos y las explosiones de fuego** intentarán derribarte de la pequeña base en la que te encuentras. **Utiliza armas arrojadizas siempre que puedas**.

• Pon esepecial atención al **saltar los pozos de lava** porque en **cualquier momento se puede producir una explosión de fuego**.

• En las **corrientes de agua** debes ser **extremadamente hábil en el control** y nunca perder los mandos de Ryu, porque la **fuerza de la corriente líquida puede hacerte perder una vida**.

Enemigos:

• **Chino mandarín**: No te andes con demasiados rodeos y **demuéstrale el poder de tu espada a las primeras de cambio.**

• **Cíclope enano**: **Salta sobre tu cuerpo** como si de un sapo se tratase. **Ataca antes de que se abalance sobre tu persona ninja**.

• **Pterodáctilo**: Es **como un murciélago**, pero recuerda que estamos en los mundos subterráneos...

• **Gigante**: Lo único complicado de esta **bestia será evitar las bolas que lanza**. El resto es sólo cuento.

• **Criatura de los abismos**: Aguarda junto a las **caídas de agua**, por lo que es **necesario acabar con ella**. Pero no, no creas que es tan sencillo ya que la **corriente acuífera te arrastrará hacia ellas sin remisión**.

• **Enemigos acumulados: Murciélagos, bolas de fuego, caballeros con espada y guerreros del hacha.**

ESCENA 5:
El primer combate con el mal

Lo que hay que saber:

• El desarrollo de esta fase es **similar al que has sufrido en la escena 2** (el viaje hacia el mal, **en la nieve**), sólo que ahora el **terreno es mucho más deslizante**. De hecho, y para que te hagas una idea, **la única forma de frenar es saltando**.

• Un consejo: **Haz el favor de no saltar cuando veas pinchos sobre tu cabeza**. Pueden sentarte mal...

• En este nivel, uno de los más **complicados** de todo el juego, se dan **cita prácticamente todos los enemigos** con los que has tenido oportunidad de luchar en el resto de escenas. De todas formas, es un mero adelanto de lo que puede pasar después.

Enemigos:

• **Arañas andarinas**: **Agáchate** para eliminarlas o simplemente **salta sobre ellas si te causan problemas**.

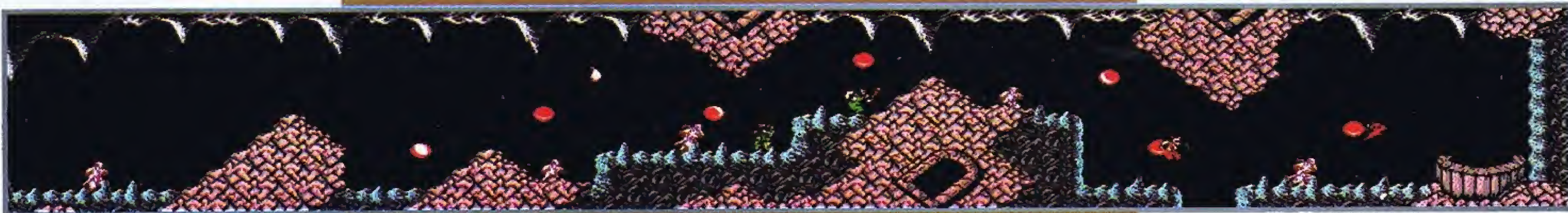
• **Cadena de fuego**: Ojo al parche que ésta es complicada. El suelo se **transforma en una superficie abrasadora** sobre la que tendrás que **saltar sirviéndote de unas plataformas que nadie sabe quién ha colocado ahí**, pero que hacen un favor.

• **Lanzadores de hondas**: **Atacan a distancia**.

• **Enemigos acumulados: Guerreros con hachas, soldados con espadas, murciélagos, águilas, ninjas rojos, japoneses verdes, chinos mandarines, demonios transformables...**









ESCENA 6: En busca del altar maligno

Lo que hay que saber:

• **La muerte de Jaquio**, el enemigo final en la fase anterior, no **supuso el final del reinado del mal**. Es necesario acabar con el **altar** del que procede todo la fuerza de la oscuridad.

• Una cosa importante: **Irene continúa viva**.

• El escenario en que se desarrolla esta fases es un territorio **totalmente devastado** que a la sazón **habitado por espíritus bastante malignos**. Para tu información, l**a vida no existe allí**, así que ándate con ojo si no quieres reunirte con ellos.

Enemigos:

• En esta fase **no aparece ningún enemigo nuevo**. Como ya te hemos comentado, la vida no existe en esta escena y tan sólo podrás encontrar **las almas de los enemigos anteriores**. Pero no creas que por el hecho de ser almas en pena la cosa va a ser más sencilla. Al contrario, **tendrás que tomar buena nota de las observaciones anteriores y dedicar todo el tiempo y todos los esfuerzos** a no dejar que esta plaga de indeseables andantes se haga con tu poder. Como ya no pueden morir...

ESCENA 7: La destrucción del mal

Lo que hay que saber:

• En esta fase deberás **enfrentarte en tres ocasiones al Príncipe Jaquio**. Si sales victorioso, habrá triunfado el bien.

• **Descubres sorprendido que el bicho al que eliminaste** en la anterior escena no era más que **un espíritu, pobre, del malvado Jaquio**.

• **Irene muere**, pero **la espada de Jaquio** -que realmente era de tu padre- **es capaz de devolverla a la vida**. Eso sí, antes debes cumplir una condición: **matar a Jaquio, porque de lo contrario la espada nunca recuperará su verdadero poder**.

• **El escenario es un mundo viscoso plagado de enemigos**.

Enemigos:

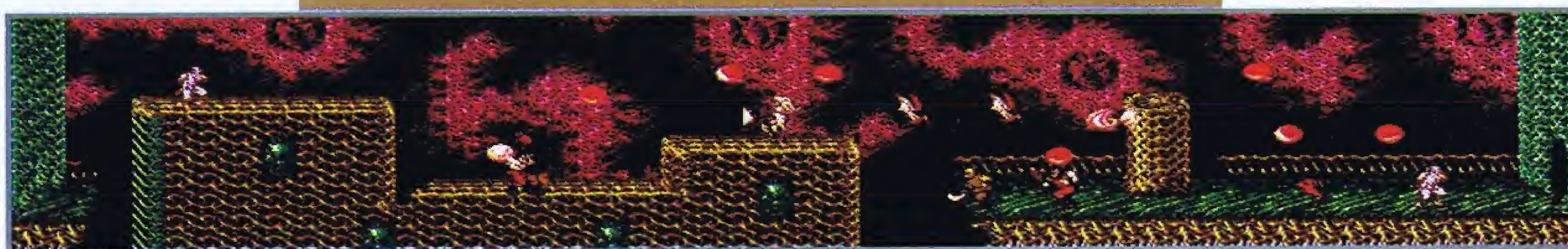
• **Horrendas criaturas**: Además de feas, disparan.

• **Gusanos rojos**: Para acabar con ellos no tienes más que **agacharte y disparar**. Después de todo lo que has pasado no deben hacerte sufrir demasiado.

• **Enemigos acumulados: TODOS**.

• **CONSEJO FINAL**: A los amantes de lo gráfico y genuino. **No os perdáis las animaciones que hay entre escena y escena, y mucho menos la del final del juego. Son alucinantes y dignas de la mejor de las consolas. Una auténtica película.**





CÓMO AJUSTICIAR A LOS ENEMIGOS FINALES

• *Enemigo final1 DANDO, EL MALDITO*

Dando era el **jefe de una poderosa tribu de antiguos vikingos** que ahora controla Jaquio. Sus rasgos más importantes son: **aspecto verdoso, repugnante olor** y especialidad en el **combate cuerpo a cuerpo**.

Nuestro consejo es que **le ataques por la espalda**, y utilices las **paredes para escalar y evitar sus acometidas**. Vigila sus movimientos porque, aunque parece tranquilo, suele cambiar **bruscamente su ritmo y te puede coger por sorpresa**.

• *Enemigo final2: BARON SPIDER*

Es el resultado de un **experimento genético con arañas**. Controla a los seres de su misma especie. La mejor táctica que puedes utilizar consiste en **trepar por la pared de la derecha y, desde allí, lanzar ataques con tus armas arrojadizas**. Cuando éstas se te agoten, deberás **atacarle con tu espada** en un enfrentamiento directo y abierto. Vigila la **dirección del viento**, puede jugarte una mala pasada **arrojándote a sus garras o, lo que es peor, al vacio**.



• *Enemigo final 3: FUNKY DINAMITE*

Cyborg de alta tecnología equipado con los últimos avances en armamento. Su **habilidad y su facilidad para volar complicarán mucho tu integridad física**. Lo único que te podemos decir es que **intentes ir con tus armas especiales al completo** porque te van a hacer falta. Atácale **desde las dos torres, pero huye** tan pronto como le veas acercarse.

• *Enemigo final 4: NAGA SOTUVA*

Es una de las **criaturas más antiguas** que existen en la faz de la tierra. Aún así, no te dejes engañar. El objetivo **no es la garra** que surca el horizonte, sino el **rostro** que aparece en el centro alto de la pantalla. Para alcanzarle, **debes saltar y disparar**, con cuidado de no ser **arrastrado** por la corriente de agua.

• *Enemigo final 5: JAQUIO*

Jaquio aparece **siempre en el centro de la pantalla, incluso cuando hiere mortalmente a Irene**, si bien a veces desaparece durante unos breves segundos. **Su ataque es muy peligroso: lanza una buena cantidad de bolas de energía que convergen en el centro de la pantalla**. Para paliar la situación, intenta **recibir el menor número de impactos**, usa las **plataformas** para atacar y **lánzale todas tus armas especiales**. Pero no gastes ataques cuando no esté en pantalla.

• *Enemigos finales 6: DRAGONES ALADOS*

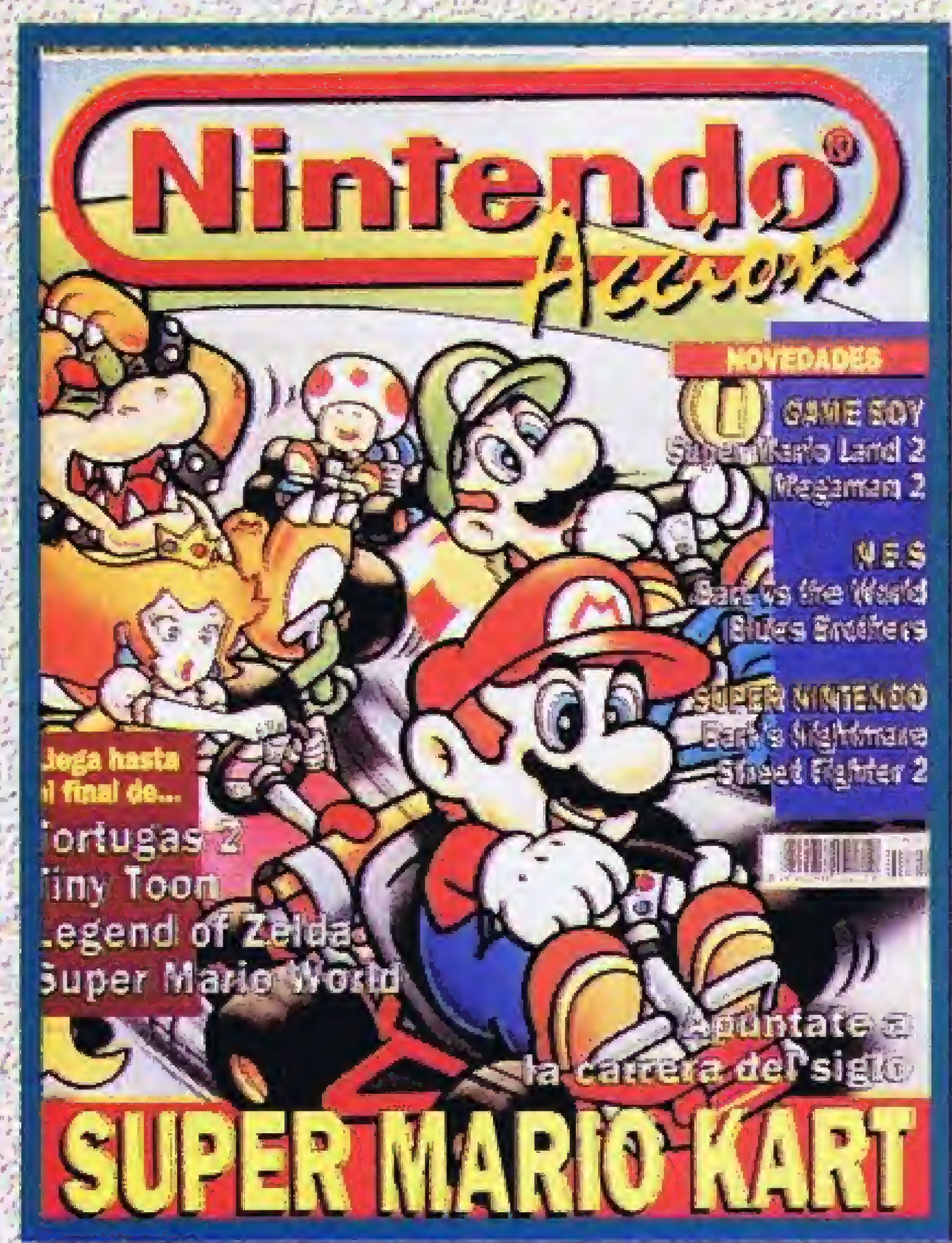
Se trata de **dos dragones alados** que vuelan por cualquier rincón de la pantalla lanzando sus armas. La mejor ayuda consiste en disponer de un **ataque triple** para así **atacar con tus dobles mientras mantienes** protegido el verdadero cuerpo. **Utiliza las paredes laterales para evitar algunos ataques**. Te hará falta.

• *Enemigo final 7: EL MÍSMISIMO JAQUIO*

• **PRIMER COMBATE:** El Maligno **ocupa el centro de la pantalla mientras gira como una peonza** y lanza peligrosos fuegos fatuos. Hay **dos plataformas** a ambos lados a las que debes subir para atacar, **una vez que agotes tus armas arrojadizas. Su poder es enorme**.

• **SEGUNDO COMBATE:** Ahora estás en **una caverna con el rostro de Jaquio al fondo** lanzándote munición. Del techo caen gotas de **aceite hirviendo**, muy perjudiciales para tu piel. Debes **llegar hasta la cara y atacar**.

• **TERCER (Y ÚLTIMO) COMBATE:** Jaquio **está casi destruido**, pero para propinar el golpe de gracia debes, primero, **atacar su cráneo descubierto y, después, destrozar su negro corazón**. Parecerá imposible, pero aún en ese estado, **Jaquio no dejará de atacarte**.

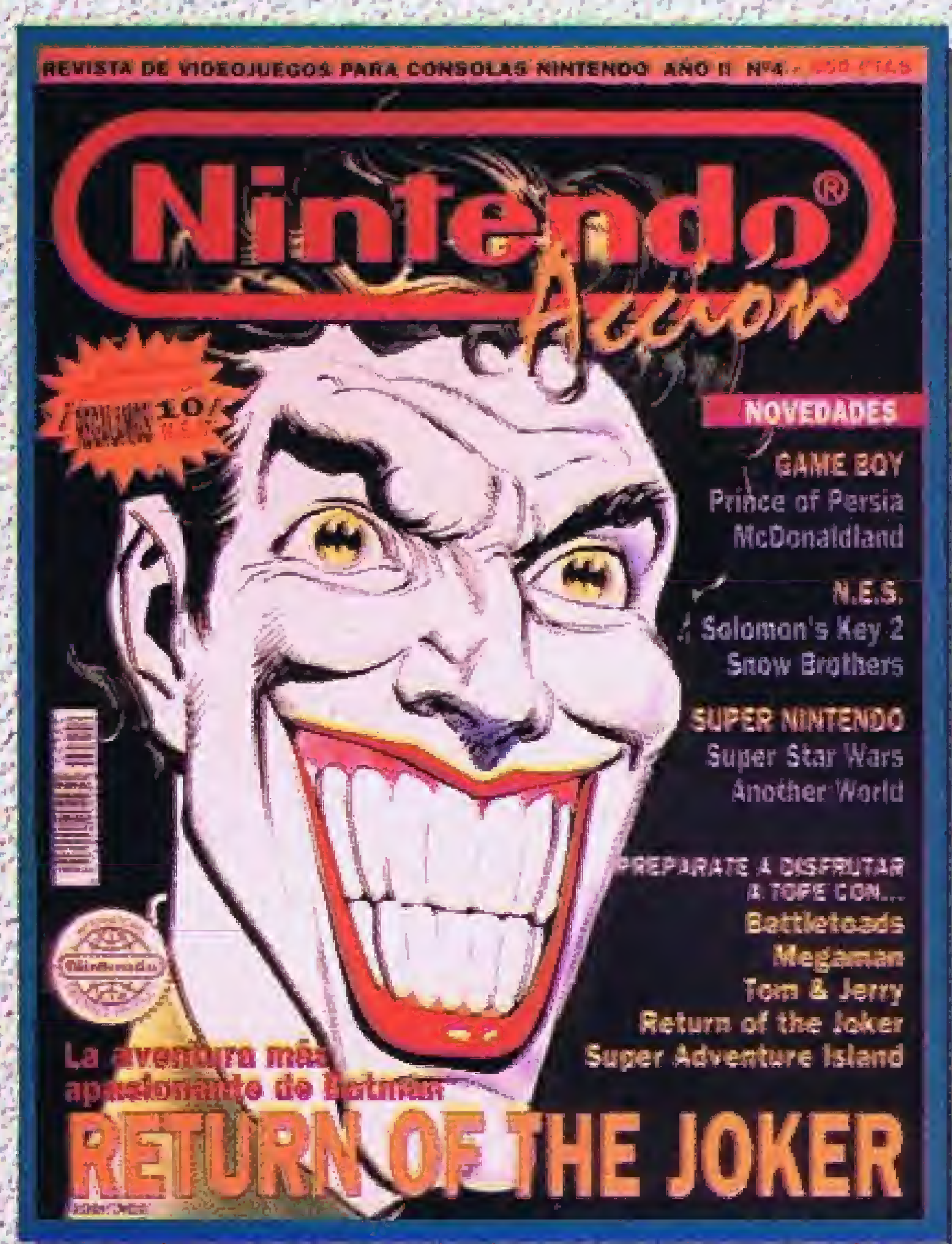






NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.





Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

SUPER STARS

Hola, bienvenidos a esta mini-página de novedades en la que vamos a presentaros lo más florido de este mes. Antes de que os preguntéis nada, vamos a explicaros que sólo llevamos una página porque, mal que nos pese, no ha habido suficientes cartuchos como para llenar dos enteritas. Y dicho lo dicho, ahí va lo poco que ha dado de sí este Mayo en cuanto a cartuchos. Que ustedes lo aprovechen.









GAME BOY

CRASH DUMMIES: La moda de los maniquíes ya está aquí. ¿Que de qué maniquíes hablamos? Pero hombre, ¿es que no has visto nunca a esos graciosos personajes de plástico -tan duro como los huesos humanos- que se utilizan en las pruebas de seguridad de los coches? ¿Qué no? Pues ve a la **página 78.**

JOE & MAC: Qué dura es la vida del cavernícola. Todo el día tumbado a la bartola con un mamut entre los dientes y un buen montón de chavalas a tu alrededor. Pero aún puede ser más dura. Puede ocurrir que rapten a todas las chicas y que tengas la imperiosa necesidad de ir a buscar...carne ¿quizá? Así que ya sabes, si quieres unirte al cavernícola,a la **página 70**.

RODLAND: Hacía tiempo que no nos encontrábamos con un arcade así de adictivo, pero mucho tiempo. Y así de simple, claro. Y así de rápido, y así de musical, y así de... **página 66.**

N.E.S.

DARKMAN: Un arcade colorista y marchoso en el que Ocean no ha demostrado todo lo que sabe hacer sobre una consola. En la **página 80.**

HUDSON HAWK: Un Gran Halcón venido a menos que no ha sabido o no ha podido dejar claras muchas cosas en 8 bits. Comprobadlo en la **página 81.**

ROBOCOP 3: Esta vez sí se han portado bien. Esta vez Ocean ha dado todo lo que tiene y todo lo que vale. Fíjate si no en la **página 62.**

SHATTER HAND: Queda claro, no hace falta nombre. Lo único que se necesita es imaginación. **Página 74.**

TECMO CUP: Fútbol a lo «Campeones» de inconfundible estilo, originalidad manifiesta, imágenes alucinógenas y diálogos en spanish de postín. Una gozada futbolera para los prendados del Anime en la **página 68.**

SUPER NINTENDO

GEORGE FOREMAN: Decadente cartucho pugilístico que adquiere un nombre épico sin que sus pretensiones lleguen a subir alguna vez al cuadrilátero. **Acclaim. Deportivo.** ★

GODS: Mitología a mansalva para uno de los cartuchos más historiados de la época. **Página 70**.

JOHN MADDEN 93: La deportiva EA nunca dejará de sorprendernos. O desbordan técnica o se hunden en la miseria. **EA. Deportivo.** ★

SYVALLION: Las dos únicas cosas buenas que se pueden decir de este cartucho son: entrañable y melodioso. **JVC. Arcade.** ★

TEST DRIVE II: El Test Drive de toda la vida en la **página 76**.

TINY TOON: Alegre, dicharachero, simpaticón, bonito en la **página 64.**

SUPER STARS

Robocop 3



Vuelve Robocop. Vuelven la ley, el orden, el arcade masacra todo y el color metálico del héroe del software. Y vuelve Ocean a la N.E.S. para demostrar que después de los Lemmings sigue sabiendo hacer magníficos juegos.

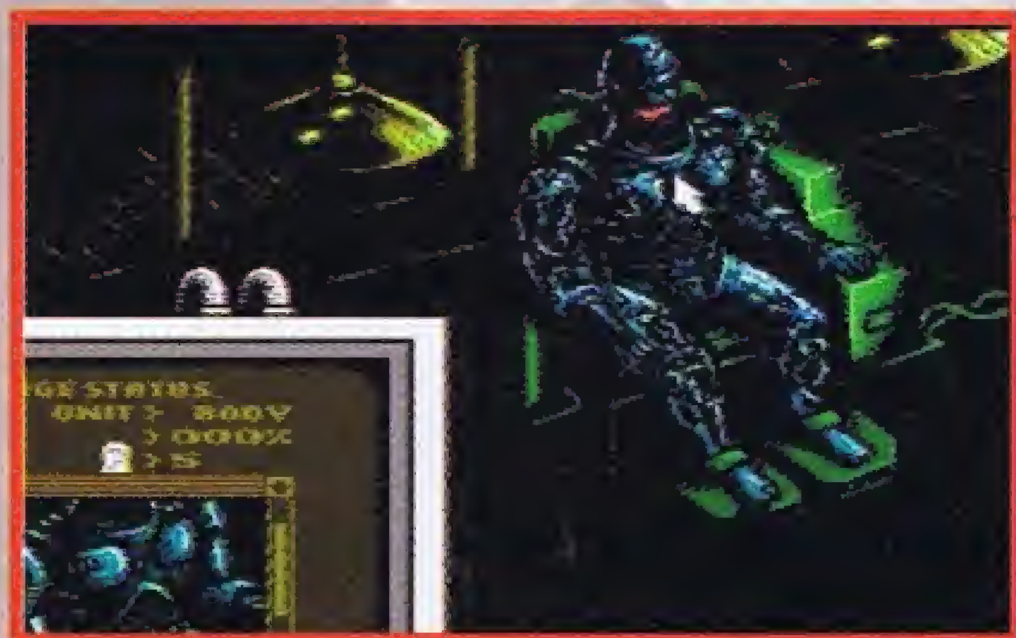


Ocean debe estar con los pelos de punta, harta quizá de tanto Robocop en la familia. Pero nosotros estamos encantados. Cada una de las bestias metálicas que nos ha proporcionado la compañía inglesa, ha servido para que nos diéramos cuenta del poder del nuevo software y de la tentación del tiempo. Cada Robo se ve superado por otro Robo, y cada vez que se le pone un número detrás, siente uno que los años no pasan en balde y que tras ese simple número se esconden muchas otras cosas. Robocop 3 es el ejemplo perfecto. El último en llegar y el último en demostrarnos todas las cosas que se pueden hacer sobre una N.E.S.

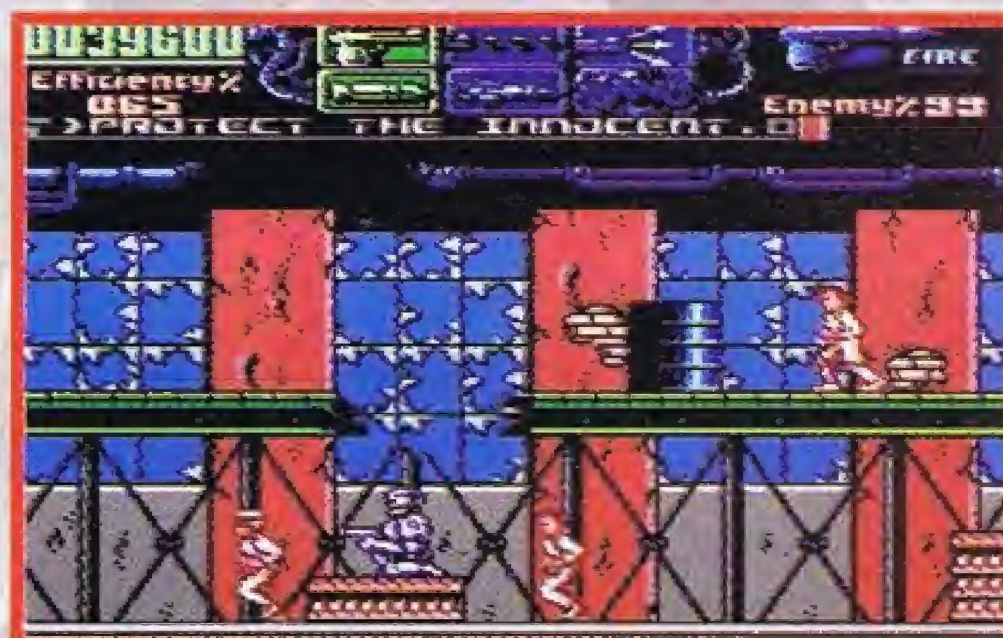
Más vale bueno conocido

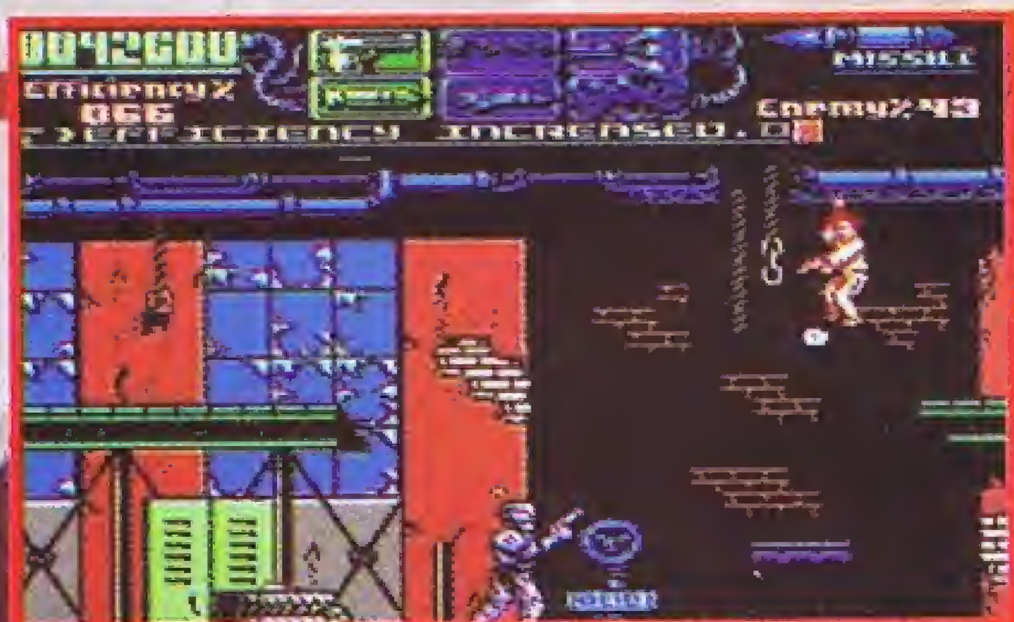
La tercera de Robocop sigue a rajatabla las consignas Ocean para hacer un arcade. Movimiento, acción, muchos enemigos, colores de guerra y armas por todas partes. No busquéis cambios, porque no los encontraréis. Sigue Detroit en cartera, sigue la malvada OCP, Robocop es el mismo hombre de metal que ya conocéis y los malos tienen otro nombre, pero son igual de malos. ¿En qué se nota el paso del tiempo? Pues veréis,aunque pese a los años el héroe sigue tan campante como siempre, se nota en que hay una cierta tendencia a cambiar espectacularidad y adornos por jugabilidad y adicción, se nota en que no hay ninguna película detrás y por tanto se puede actuar con más libertad, se nota en que se busca sobre todo jugar, y se nota, claro, en que este Robocop acaba de salir. Y vosotros, ¿lo habéis notado?

El juego en sí se compone de cinco fases con un desarrollo similar. Basta con cargarse a todos los malos del mundo, gozar del paisaje súper colorista y disfrutar de algunas novedades en plan armamentista, para seguir adelante. Eso sí, cada fase está relacionada con la anterior, de tal forma



Robocop 3 no cambia la filosofía del resto de la saga, excepto en escenas tan geniales como ésta.







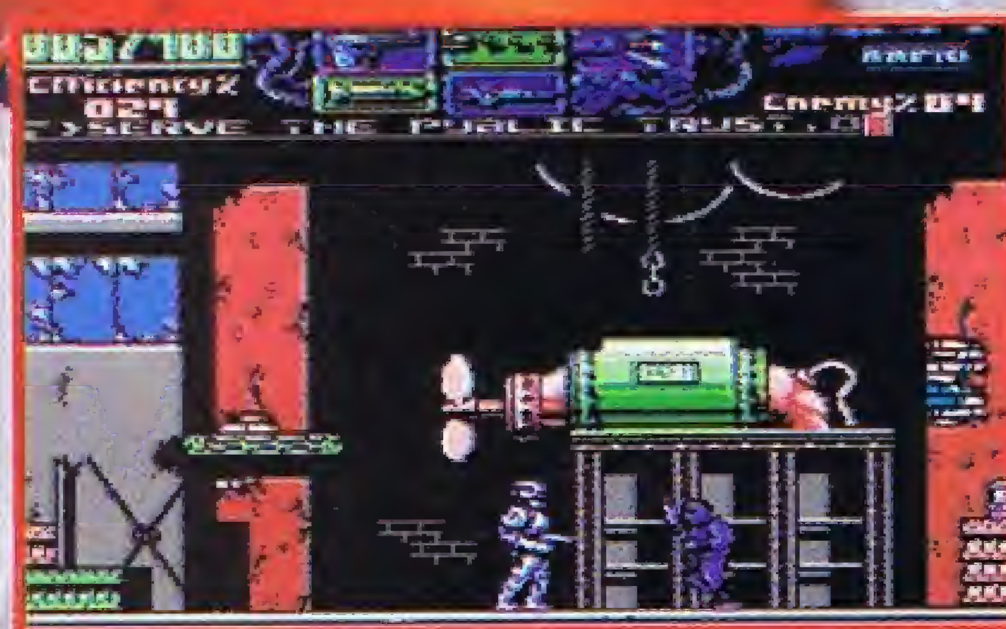
que las peripecias quedan encadenadas para alcanzar el objetivo final, que consiste en destrozar la computadora de la OCP. Entre nivel y nivel, tendréis la oportunidad de dar un buen baño reponedor a vuestro hombre de acero. Y



para completar la recuperación, según los puntos de reparación que hayáis obtenido durante el juego, podréis hacer que Robocop reponga energía en sus brazos, piernas y cabeza.

Más color, más energía, más Robocop

Tras el Robocop de Super Nintendo, nadie pensaba que Ocean fuera a atreverse con un tercero para la N.E.S.; pero ya veis, aquí está. Y la verdad es que el trabajo sobre los 8 bits ha estado más que a la altura de las

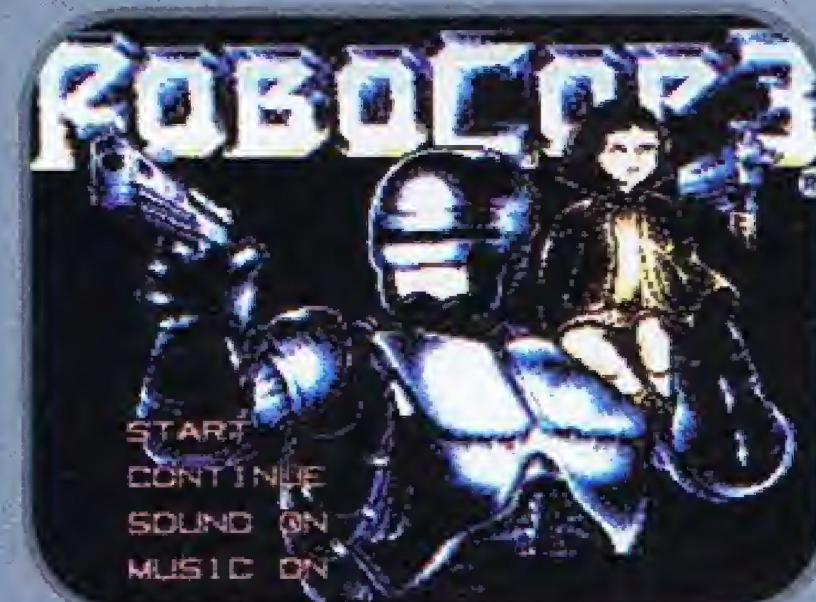


La tercera de Robocop ofrece la misma cantidad de acción que sus antecesores. Sólo que más cuidada.



En el aspecto gráfico, dos notas: una, que Robo se ha quedado pequeño, otra, que lo demás ha crecido.

circunstancias. Hay variedad de color y de escenarios, un cuidado diseño, buena música, mejores scrolls y marcha para aburrir. A ello sólo se le opone un par de defectos: la calidad gráfica de los personajes no sigue la línea marcada por el resto de elementos y, si sois muy jugones, notaréis que se han quedado cortos a la hora de diseñar las fases. Una nota final: el cartucho es Made in Probe, y eso es toda una garantía.



OCEAN

ARCADE

P.V.P.: No disponible. 2 Megas

Jugadores: 1

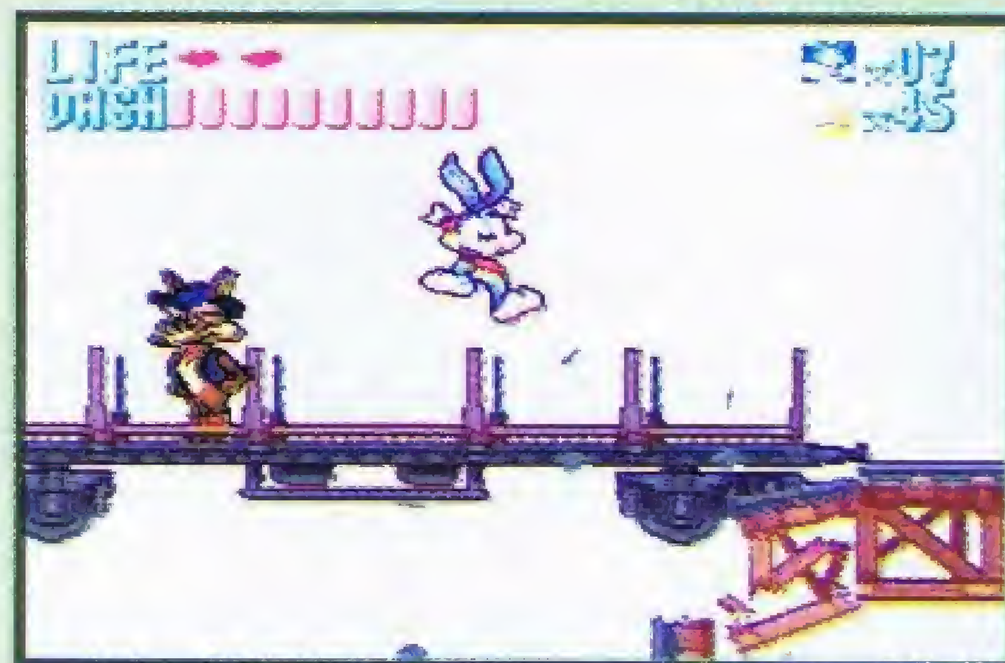
Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuac.: Infinitos

Nº de Fases: 5

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS			MUY BUENO	
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD			MUY BUENO	
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

A Ocean le van los arcades potentes. Y ha vuelto a demostrarlo con uno de los grandes favoritos de la casa.





Con Buster Bunny vivirás realmente la sensación de estar manejando un dibujo animado a tu antojo.



El mundo de la imaginación y la fantasía tiene ya un nombre propio en Super Nintendo. Ante vosotros, los Tiny Toon.

Hace escasos meses disfrutamos de las excelencias de un gran juego que ocupó nuestra codiciada portada. Se trataba del fabuloso «The Magical Quest», todo un prodigio de buen hacer que recreaba las correrías del simpático ratón Mickey. Pues bien amigos, «Tiny Toon» continúa en esa misma línea de diversión. Pero esta vez los pequeños tipos de la Warner han sustituido al líder de la factoría Disney. Colorido sin igual, aventura a tope y un ejército de buenas sensaciones están asegurados para el que quiera hacerse con el cartucho más prometedor de cara a los próximos meses.

Buster Bunny se desmelena

Tanto si eres un fan de la serie como si no, prepárate para lo mejor, porque Buster Bunny, el conejo protagonista de los dibus más molones de la pequeña pantalla, está empeñado en hacerte pasar un buen rato. Y lo va a conseguir. Porque aquí te esperan seis suculentas fases, tan diferentes entre sí que parecerá que te has hecho con seis cartuchos distintos.

En la primera de ellas recorrerás varias estancias de la Universidad A.C.M.E., poniendo a prueba tu habilidad en el salto giratorio (este tipo de salto es el único arma con el que puedes eliminar a los primeros enemigos).

En la segunda, te trasladarás al viejo y legendario Oeste americano. Aquí encontrarás todos los «tópicos típicos» de las pelis, esto es: pistoleros, caballos salvajes o un peligrosísimo tren en marcha, que intentarán acabar con alguna de tus vidas. Sin darte un solo respiro.

El tercer nivel se desarrolla en una misteriosa y fantasmagórica mansión, en la que te aguardan toda clase de trampas y de espíritus. Presta especial atención a esta fase, porque además de las consabidas dotes de habilidad se requiere cierta capacidad de estrategia para lograr culminarla con éxito.

En la cuarta fase, y quizá la más divertida, te encontrarás en medio de un estadio para disputar un interesante partido de fútbol americano. Tu objetivo: conseguir un «touchdown» (es decir, atravesar la línea de fondo del adversario con el balón en tu poder) antes de que concluya el tiempo.

La quinta tendrá lugar en las alturas.





En esta difícil fase tendrás que mostrar toda tu habilidad y reflejos en eso de las plataformas. Todo un reto.

Para concluir tu aventura, deberás ascender todavía un poco más, concretamente hasta el espacio intergaláctico. Allí te encontrarás con el temible Duck Vader, recreación «patuna» del «malo malísimo» de la Guerra de las Galaxias.

Además, entre fase y fase gozarás de cinco juegos de bonus diferentes. Desde



un alucinante partido de squash hasta una especie de «comecocos», pasando incluso por un adictivo bingo. El premio al que optamos: las preciadas vidas extra.

Esto es todo amigos

O si lo preferís, «That's all folks». Esta es la frase que pone punto y final a cualquier serie de dibujos animados de la Warner, y os garantizamos que llegar a contemplarla en este cartucho no es tarea



El desarrollo del juego es muy variado. Cada una de las seis fases no se parece en nada a las demás.

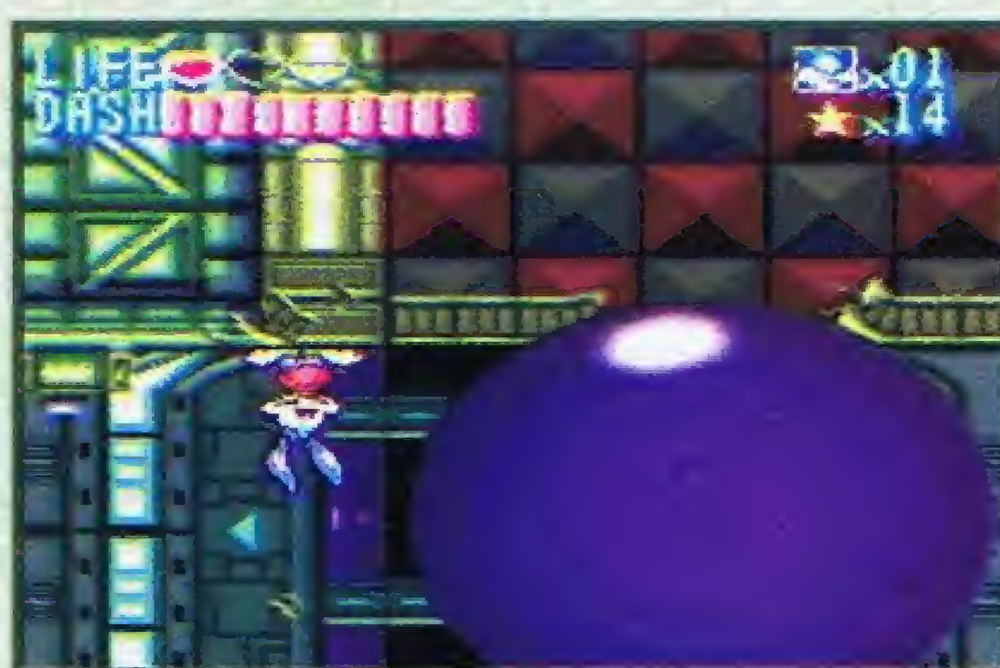


nada fácil. Konami ha sabido ajustar la dificultad para que este juego perdure en tu consola, sin que por ello puedas llegar a frustrarte. Un aviso: si eliges el nivel de





La magia de los Tiny Toon ha sido trasladada a la Super Nintendo sin perder ni un ápice de diversión.







dificultad «children» no jugarás todos los subniveles de cada fase, por lo que te perderás divertidas partes del juego.

«Tiny Toon Àdventures» ha sido de los pocos juegos que nos ha hecho vivir la sensación de manejar realmente un dibujo animado. Algunas de sus cualidades son alucinantes, como el perfecto scroll, los numerosos efectos visuales, la simpatía, el buen humor, la enorme adicción y muchísimas cosas más.

En definitiva, Tiny Toon rebosa calidad, imaginación y fantasía por todos sus ■



KONAMI

PLATAFORMAS

P.V.P.: No disponible 8 Megas

Jugadores: 1

Niveles de Dificultad: 3

Nº de Continuac.: 3

Nº de Fases: 6

GRÁFICOS: GENIAL

SONIDO: MUY BUENO

JUGABILIDAD: GENIAL

DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un fantástico cartucho repleto de sorpresas, que hará las delicias de los incondicionales del buen arcade.





A pesar de su simpleza, Rodland no dejará en ningún momento de maravillaros. Y es que es tan majo...

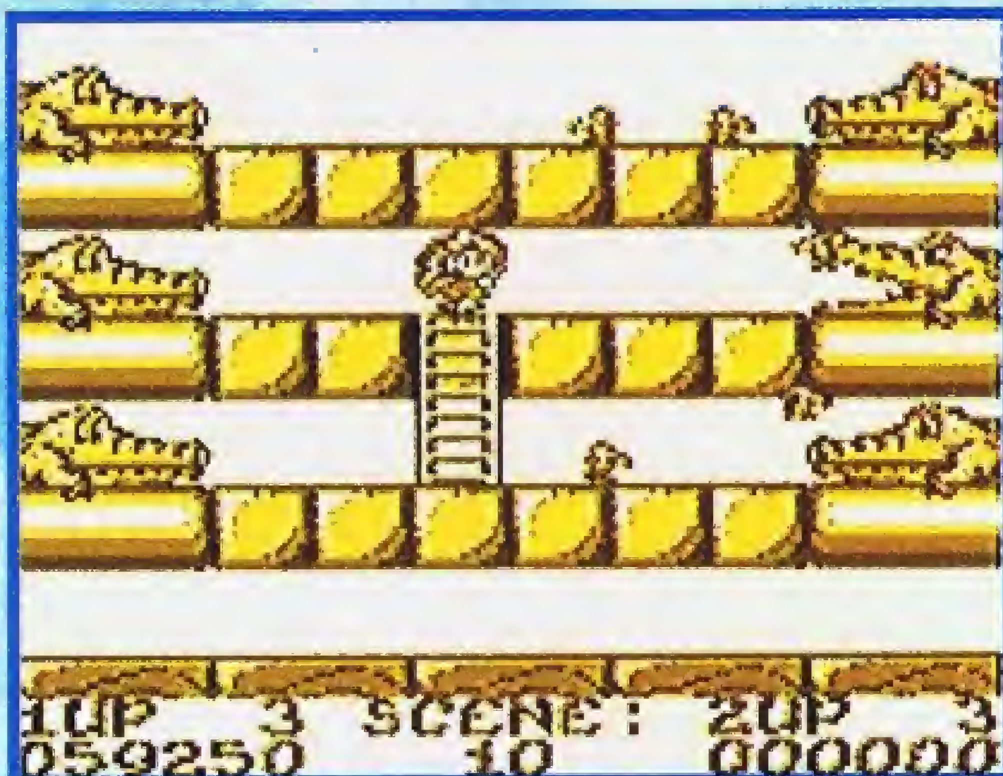
Rodland

En el nuevo cartucho de Storm se mezclan sencillez, jugabilidad, simpatía y magia. Rodland es toda una delicia para los amantes de lo simple, lo ingenioso y lo adictivo. Es decir, para todos nosotros.

Cuando los mismos chicos de Storm nos presentaron en exclusiva la versión Game Boy de su sagrado «Rodland», la verdad es que los presentes en el evento nos quedamos alucinados. La historia de los duendes que luchaban contra viento y marea para encontrar a su madre no era nada difícil de pasar a esta máquina de jugar, pero hay que reconocer que a ellos les quedó impecable. Era la primera vez que se metían en Game Boy (como lo fue su «Super Swiv» para Super Nintendo) pero ya parecían expertos. Su claridad de ideas y su magia en eso de «tirar líneas» les bastó y sobró para realizar una conversión mucho más que a la altura de las circunstancias. Lo que tenéis aquí es el mismo Rodland que maravilló a las gentes del ordenador, sólo que potenciado en jugabilidad y simpatía para que los fans de la consola más pequeña de Nintendo pudieran sacar el máximo partido a uno de los juegos más clásicos que deambulan por este mundo de software. Con vuestro permiso, vamos a echarle un vistazo.

Un juego de plataformas y... ¿ya está?

Rodland es un juego muy simple. Consta de unas cuantas plataformas, algunos enemigos con forma de animalejos, flores y plantas y uno de los dos duendes -a elegir al principio- en lucha. No hay fondos, nadie se ha roto la cabeza con esquemas raros ni es necesario salir al paso de operaciones monstruosas de



videoaventura. Sólo hay que hacer magia, tener algo de habilidad, saber escapar de situaciones apuradas y, bueno, usar los ojos que tenemos en la cara y los dedos que tenemos en las manos. Con todas esas cosas podremos hacer que Rit o Tam, según el hijo perdido que elijamos, se coma todas las flores, acabe con los enemigos varita mágica en mano,



construya escaleras a velocidades de vértigo y se vaya acercando cada vez más al lóbrego torreón donde está recluida Mamá Hada.

El cartucho de los Storm está dividido en escenas. Cada escena no es más que un decorado muy sencillito que se puede sobrepasar con sólo eliminar a todos los enemigos. Aunque también es posible optar por la modalidad de zamparse las flores y dejar los bichos para el final. Es más lento pero guarda muchas, muchas sorpresas en forma de bonus.

A medida que vamos avanzando, la aventura se hace más compleja. El decorado inicial con scroll incluido deja salir ahora unas cuantas puertas que llevan a diferentes partes del mismo escenario, antes inalcanzables, y así sucesivamente. Hasta que la cosa se olvida de la sencillez y se convierte en algo enloquecedor. Es entonces cuando debe brillar la habilidad y cuando de verdad se disfruta al máximo.



Cada vez que consigamos formar la palabra EXTRA, una hermosa hada nos regalará unos cuantos puntos.



Era de esperar. Los jefes de nivel son tan simpáticos que da pena hacerles trizas. Pero... hay que luchar.

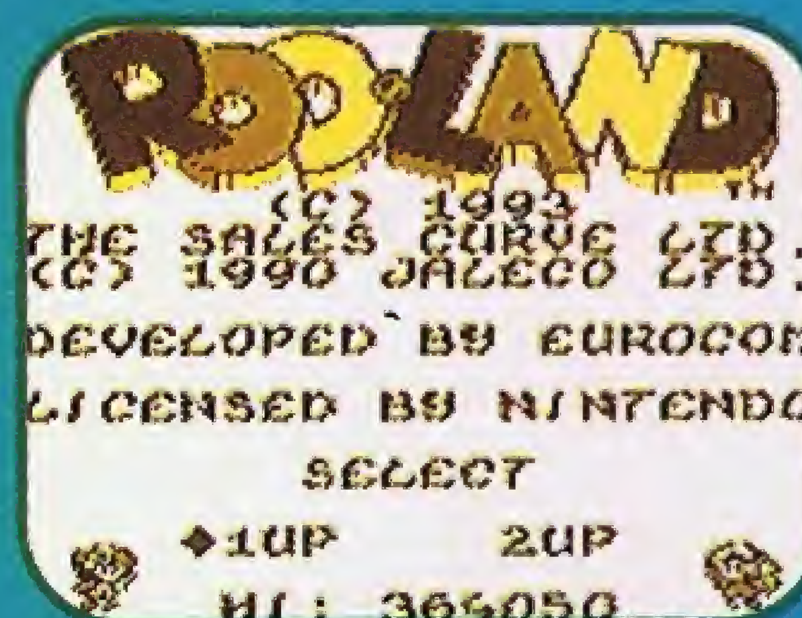


Desenfadado y sin problemas

No hay tristeza en este cartucho. A pesar de que las melodías que dan entrada a cada partida son de lo más llorón (y las escenas también), lo cierto es que cuando uno se pone a dar caña a los enemigos todo invita más a bailar una samba que a soltar la lágrima. El resto es igual, igual. En decorados, en movimientos, en todo. Igual de fácil, de divertido y de simple. «Rodland» tiene alegría, tiene emoción y, sobre todo, da mucho juego. Tanto, que uno puede acabar desbordado a las primeras de cambio. Esta es la magia de Game Boy. Que venga un equipo de programadores,



fresco y con ideas marchosas, y que convierta un programa jugable en algo muy adictivo y enganchante. Lástima que todas las escenas se parezcan tanto entre sí, y lástima que, si uno es hábil, se acabe antes de lo esperado. Sólo ese par de pegas. Lo demás, muy, muy bueno.■



STORM

ARCADE

P.V.P.: 4990 pts 1 Mega

Jugadores: 1 ó 2

Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuaciones: 0

Nº de Fases: 40

GRÁFICOS	BUENO
SONIDO	BUENO
JUGABILIDAD	GENIAL
DIVERSIÓN	MUY BUENO

El cartucho ideal para la consola ideal. Rodland es inmensamente jugable y además se lleva bien con el Game Boy.

El último cartucho de Tecmo va dedicado a los fanáticos de la serie de televisión «Campeones». Si alguno de vosotros alucinó con las animaciones japonesas de estos héroes del balón, aquí tiene la oportunidad de vibrar aún más dirigiendo a su propio equipo.

En los últimos tiempos ha habido dos series japonesas de dibujos animados (Anime, que dirían los expertos) capaces de paralizar al país entero: «Campeones» y «Bola de Dragón». La primera reproducía el fútbol juvenil desde un prisma súper original, muy espectacular y movido, que incluía chicas, sentimientos personales y un montón de anécdotas. La segunda... ¿qué os vamos a contar de la segunda? Pues que ha movido millones, en todos los sentidos, que ha batido todos los records, también en todos los sentidos, y que es la serie reina ahora mismo en nuestro país. ¿Que a qué viene este rollete? Pues el rollete televisivo viene a cuento de que «Tecmo Cup», lo último en deportes de la gran Tecmo, ha recogido el espíritu de



Tecmo Cup



«Campeones» y lo ha llevado a un cartucho futbolero de estilo muy diferente a lo que estáis acostumbrados a ver por vuestras consolas. A un cartucho súper emocionante y muy disputado, en el que nada dependerá de la habilidad con los controles, sino más bien de la intuición, la experiencia y la suerte. Que, ¿echamos un vistazo?



Cambio en el New Team: Oliver por Robin

Para jugar a «Tecmo Cup» hay que olvidarse del fútbol tipo «Kick Off» y similares, hay que cambiar los planteamientos y hay que rodearse de enamorados por lo japonés. Sentarse delante de la consola y poner este cartucho, es como encender el televisor y quedarse con las imágenes de la serie, mientras se atiende a preguntas tales como: ¿qué quieres hacer ahora: tirar, pasar o driblar?

«Tecmo Cup» es un fútbol ¿para mirar? en el que las tácticas, el juego





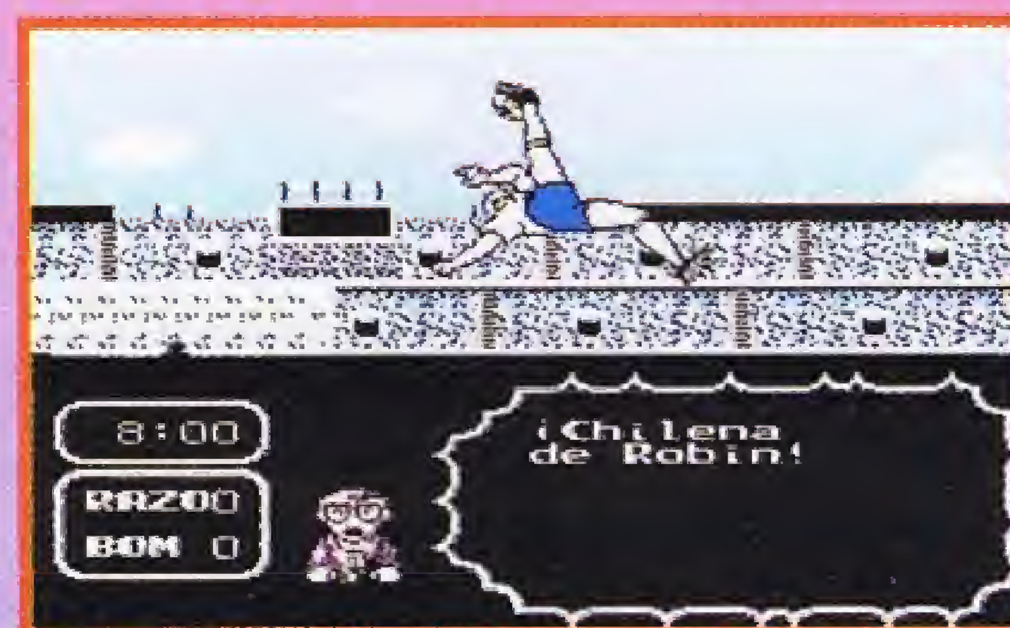
Tecmo Cup es un extraño juego de fútbol a medio camino entre el rol y el deporte. Muy, muy interesante.

sobre el césped y esas cosas tan arraigadas en el fútbol de siempre, se han visto sustituidas por imágenes a media pantalla de jóvenes corriendo, pasándose el balón o dando cabezazos, a partir de un estilo «Campeones» puro y duro. Y todo con un protagonista llamado Robin en lugar de Oliver, con unos jugadores de nombre propio que intervienen efusivamente en cada jugada, con unos textos traducidos al español de una manera, si nos apuráis, excesivamente literal, y con una forma de jugar de esas



que tan pronto puedes odiar (de aburrimiento) o querer (de pasión).

En «Tecmo Cup» no hay New Team, pero sí un equipo de nombre Razors. Los «Cuchillas», como traduciríamos nosotros, deben hacer valer sus cualidades en ocho partidos a nivel nacional, para después entrar a formar parte de un campeonato del mundo en el que participan 12 grandes equipos. La forma de medir el





potencial de cada jugador y, naturalmente, de cada conjunto, viene definida por un par de cosas: por un lado, la capacidad del chaval para realizar un pase, un tiro o lo que sea, que viene indicada de 0 a 10; y por otro, cuantos más partidos se ganen, mayor nivel tendrá tu equipo. También se pueden hacer cambios en momentos clave, pues hay jugadores más adecuados o con más moral para ciertos partidos que otros.

Si quieres, puedes

La magia de «Tecmo Cup» está sin duda en su mecánica. Original y bastante definida, la forma de juego del cartucho japonés no necesita de gráficos espectaculares, ni movimientos extraordinarios, ni de una gran vocación técnica. Todas estas cosas, a lo sumo, acompañarían a una táctica de juego que podría haberse llevado a cabo sin ningún tipo de imagen, algo así como el Subbuteo, sólo que en consola. En todo



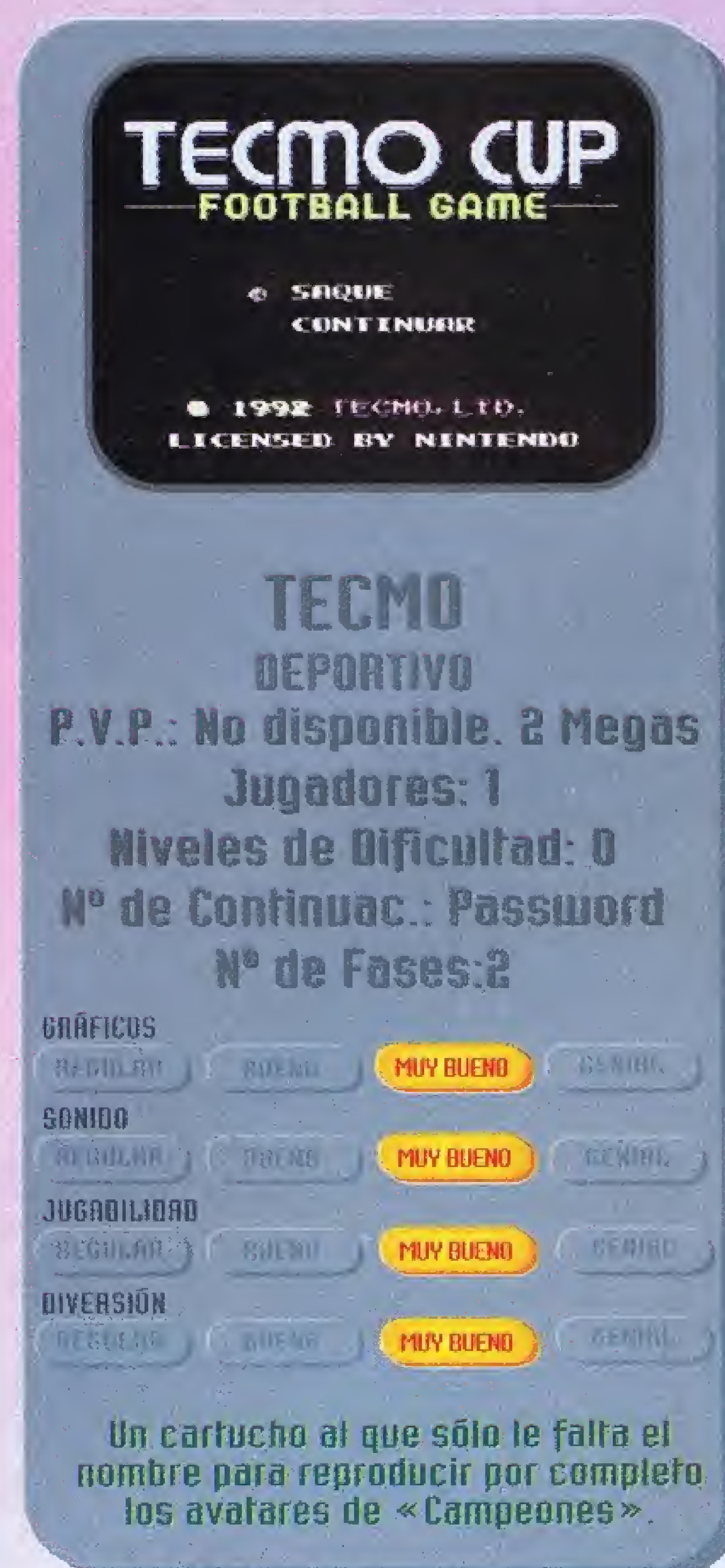
Apunta el password. Corresponde a un encuentro muy avanzado de la primera fase. ¡A ver si ganas!





Simpáticas y muy originales, las imágenes de los chavales dominando el balón agradarían al más pintado.

caso, se agradece la presencia de imágenes «chinakas» bien conseguidas y muy coloristas, de animaciones a lo Oliver & Benji, incluidos sus tópicos típicos , de movimientos ligeros, pero movimientos al fin y al cabo, de una música trepidante al estilo Sport Billy -¿os acordáis de Sport Billy y de Naranjito?- y de multitud de sorpresas que encandilarán a los fans de lo que ya sabéis... el fútbol. Pero desde otro punto de vista. ■



Un cartucho al que sólo le falta el nombre para reproducir por completo los avatares de «Campeones».

SUPER STARS

Gods



Gods deja volar la imaginación a lo largo y ancho de un entorno muy poco usual en este mundo de videojuegos: la mitología clásica.

Gods, dioses. Gods, leyenda. Gods, héroe. Estas tres palabras resumen a la perfección cuál es el ambiente que rodea a este clásico de los Bitmap Brothers. Un veterano programa que contó con la aceptación de los poseedores de ordenadores, y que ahora llega a la Super Nintendo con algunos defectos ya corregidos. No, no es el mejor juego de acción que hayamos visto en nuestra vida, pero estamos seguros de que a muchos de vosotros les atraerá esta misteriosa y adictiva aventura.

El poder de los dioses

Los juegos que saben rodearse de ciertas sensaciones de intriga y de leyenda han gozado siempre de las preferencias de los aficionados. «Gods» es uno de ellos, y sólo hace falta que conozcáis su argumento para que os deis cuenta de a qué nos estamos refiriendo.

Todo comienza en una ciudad perdida en la memoria de las gentes que poblaban la Grecia clásica. Allí, un héroe invicto en mil y una batallas buscaba el más ansiado de los premios: la inmortalidad -en esos tiempos en los que la vida de un hombre valía al peso lo que ahora una lata de sardinas podridas, lograr el don de la inmortalidad equivalía a «fichar» por el reducido equipo de dioses que poblaban la mitología griega-. Para conseguirlo, nuestro anónimo héroe debía seguir a rajatabla un plan que los propios dioses habían trazado, y que consistía en atravesar la Ciudadela de los Dioses y, una vez allí, derrotar a los cuatro guardianes enviados por el Olimpo. Sólo entonces podría ser reconocido como un hermano más de la cofradía divina.

Ninguno de sus miembros pensaba que un «desdichado» mortal sería capaz de enfrentarse a tamaña proeza. Pero hay uno que sí está dispuesto, y ya es



tarde para echarse atrás en su promesa. Eso sí, cuentan con la ventaja de que las dificultades que va a encontrar el osado aventurero son prácticamente insuperables. Sólo una mano experta puede ser capaz de conducir a nuestro protagonista a su feliz destino. Esa mano deberá sortear todas las dificultades que



se presenten a lo largo de cuatro niveles: la ciudad, el templo, el laberinto y el mundo subterráneo.

Cada una de estas fases no es un simple avanzar y avanzar destrozando enemigos, sino que muchas veces se interpondrán en su camino puertas cerradas y sólidos muros. Por ello, deberá recoger llaves, apretar palancas, abrir tesoros y muchas otras cosas que le



Acción, plataformas, aventura, fases de bonus... Todo ello te espera en esta nueva versión de Gods.



Pese a su invariable desarrollo, Gods es un arcade emocionante que os hará pasar buenos ratos.

resultarán indispensables para escapar de las zonas en que quede atrapado.

También hay multitud de objetos que le proveerán de armas, invulnerabilidad, energía, capacidad para saltar y otra serie de ventajas. Como podéis observar, grandes dosis de aventura os liberarán en cierta medida de la monotonía que impera a lo largo y ancho del cartucho.

El encanto de lo clásico

«Gods» no es de ese tipo de juegos que te hagan soñar despierto. Pese a que su scroll se ha suavizado bastante y se han incluido melodías que las versiones de



Cada una de las cuatro fases estará coronada por su respectivo gran dios procedente del Olimpo.

ordenador no tenían, nos sigue pareciendo un juego técnicamente anclado en el tiempo.

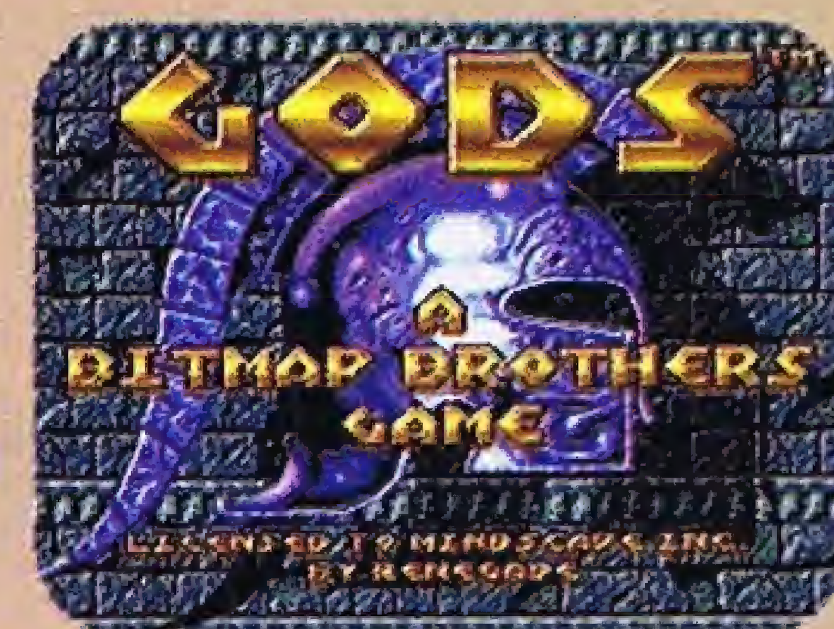
Desde la primera hasta la última fase, no hay diferencias visuales notables. Tanto los personajes como los escenarios se van repitiendo sucesivamente, y sólo la dificultad y ciertos aspectos en el desarrollo del juego varían. Eso sí, todo se ha tratado a partir de un planteamiento muy acertado, que mezcla unas buenas



dosis de acción, con otras también muy sugerentes de plataformas y aventura.

Mención aparte, y especial, merecen los efectos de sonido, que están dotados de una gran calidad y realismo. También las acertadas musiquillas son dignas de destacar.

En resumen, que estáis ante un juego algo pasadito de moda, que sin embargo conserva cierto atractivo, un encanto especial que sabrán apreciar sus incondicionales seguidores. ■



MINDSCAPE
ACCION
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 4

	Regular	Bueno	Muy bueno	Genial
GRÁFICOS		BUENO		
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD		BUENO		
DIVERSIÓN		BUENO		

Un clásico del video juego que pese a su original argumento acusa el imparable paso de los tiempos.

SUPER STARS

¿Que qué hace un cavernícola como yo en un sitio como éste? Pues tomar el sol, cazar búfalos, jugar con los dinosaurios y... ligar. En esta era, nadie podía hacerme sombra en ese difícil arte.

Será por eso, porque nadie era capaz de hacerme sombra, que un buen día los que no tenían tanta fortuna con las chavalas, decidieron darme una lección. Así, se reunieron todos una noche y, sin hacer el más mínimo ruido, se metieron en la choza de las chicas y se las llevaron a todas. A rastras y sin apenas oposición. Me dejaron solo, más solo que la una -como dice Robinson, el del Canal +.- Bueno, miento, había una nota, una piedra esculpida con letras prácticamente ilegibles que decía: «Si quieres volver a ver con vida a estas bellezas, danos una oportunidad para hablar con ellas antes de que las eches el guante». Así de simple. Yo era, por aquel tiempo, un poco egoísta -fijaos en el detalle de poner el yo delante-, y no iba a permitir que nadie tuviera siquiera la mínima oportunidad de quitarme a mis chicas. Así que, en lugar de ceder, me lancé en su búsqueda. Sabía que no iba a ser nada fácil, que habría muchos homo sapiens esperándome, que quizá habrían empezado sesiones psicológicas para convencer a las cavernícolas de mi mala reputación, y que nadie daba un duro por mí. Pero eso era lo de menos. Joe nunca se rendía, y menos aún cuando se trataba de algún asunto relacionado con chavalas.

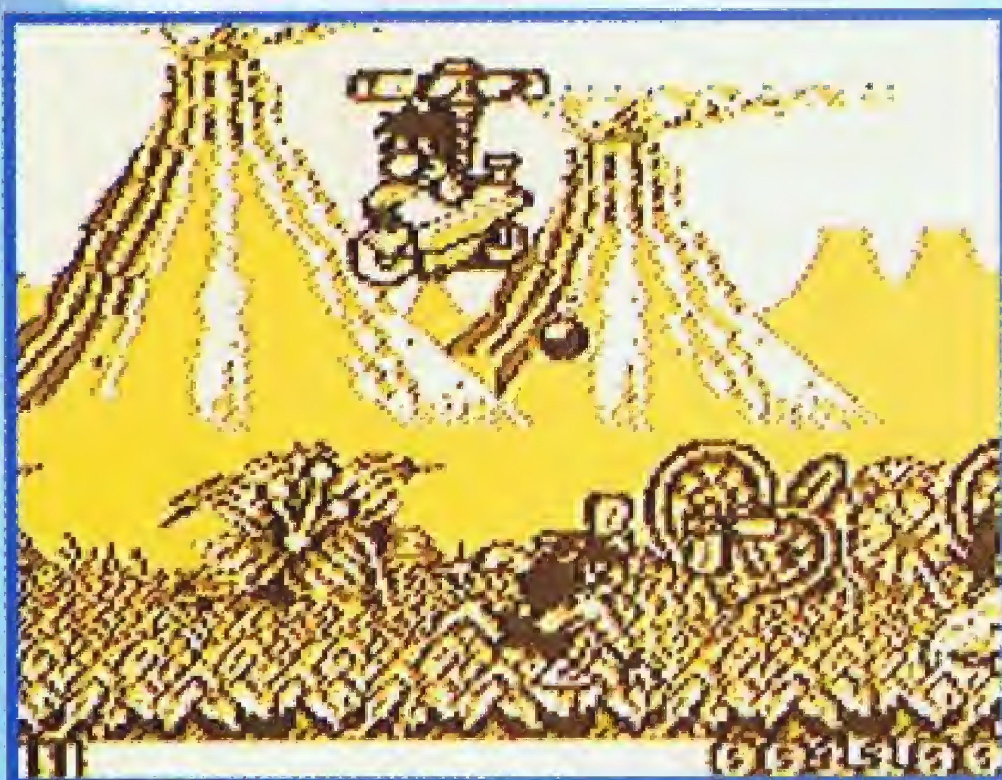


Un cavernícola en la corte de Game Boy

Con este argumento tan dicharachero, los chicos de Elite han llevado al Game Boy toda la gracia, simpatía y demás atributos cavernícolas de un Joe & Mac al que, por desgracia, le falta Mac. La última



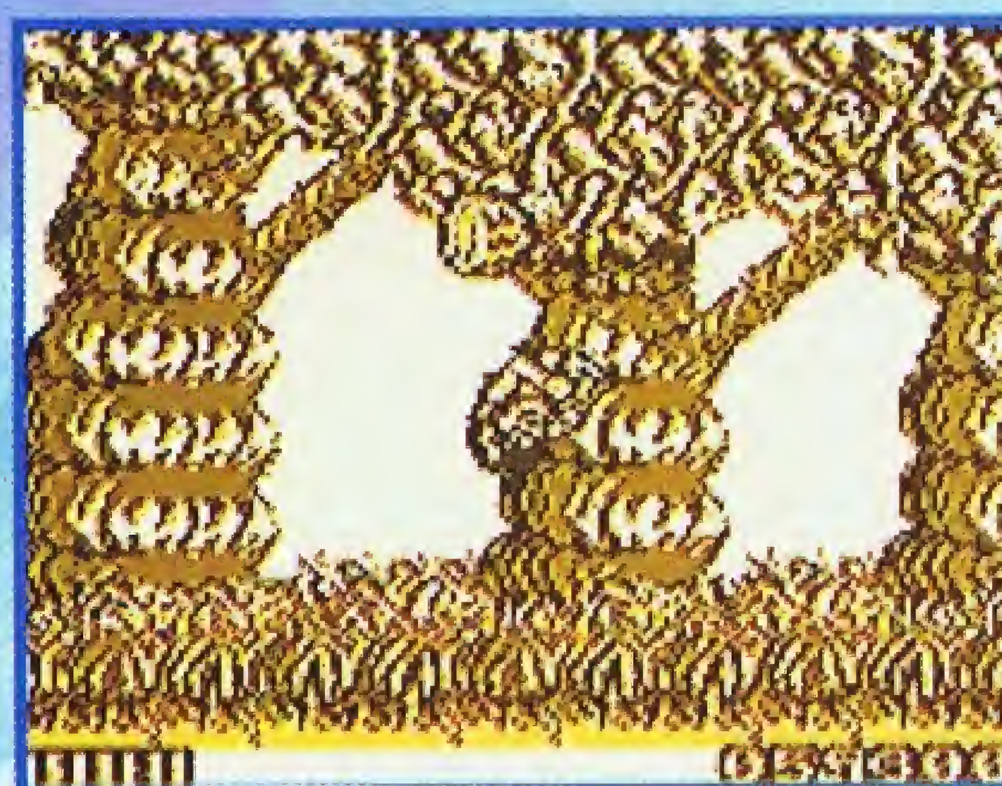
Joe & Mac



Uno de los aspectos sobresalientes de Joe & Mac es la simpatía que desprenden todos sus personajes.

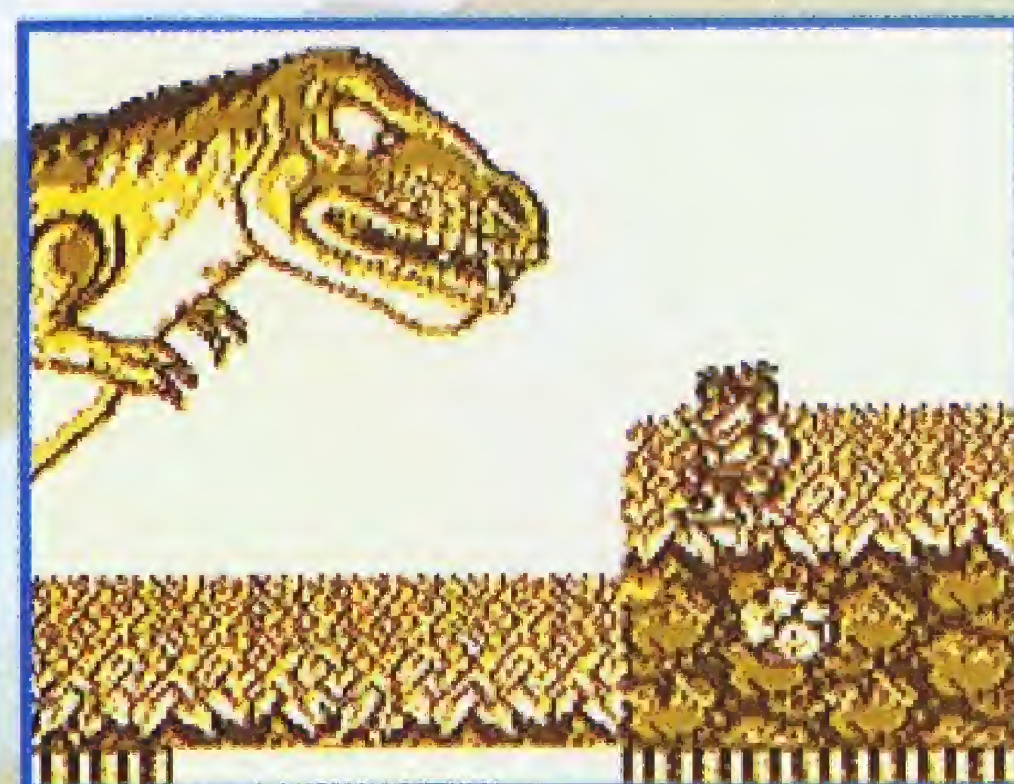
versión para la familia Nintendo ha sido planteada a modo de arcade multidireccional, en el que tan pronto estaréis surcando niveles lineales, como avanzando por otros de tipo ascendente, o saltando de roca en roca.

Vuestro hombre deberá ir recorriendo



niveles prehistóricos, al mismo tiempo que es acosado por rivales en el ligue, bestias sarnosas y brontosáuricas, piedras con muy mala idea, bichos de dudosa reputación y otros energúmenos vivos o fantasmales que tratarán de acabar con él, y de paso hacer que espabile. Muchas cosas eran esas, ¿verdad?

Para su defensa, Joe contará con unas eficaces hachas que, además, son inagotables. Además de algún que otro





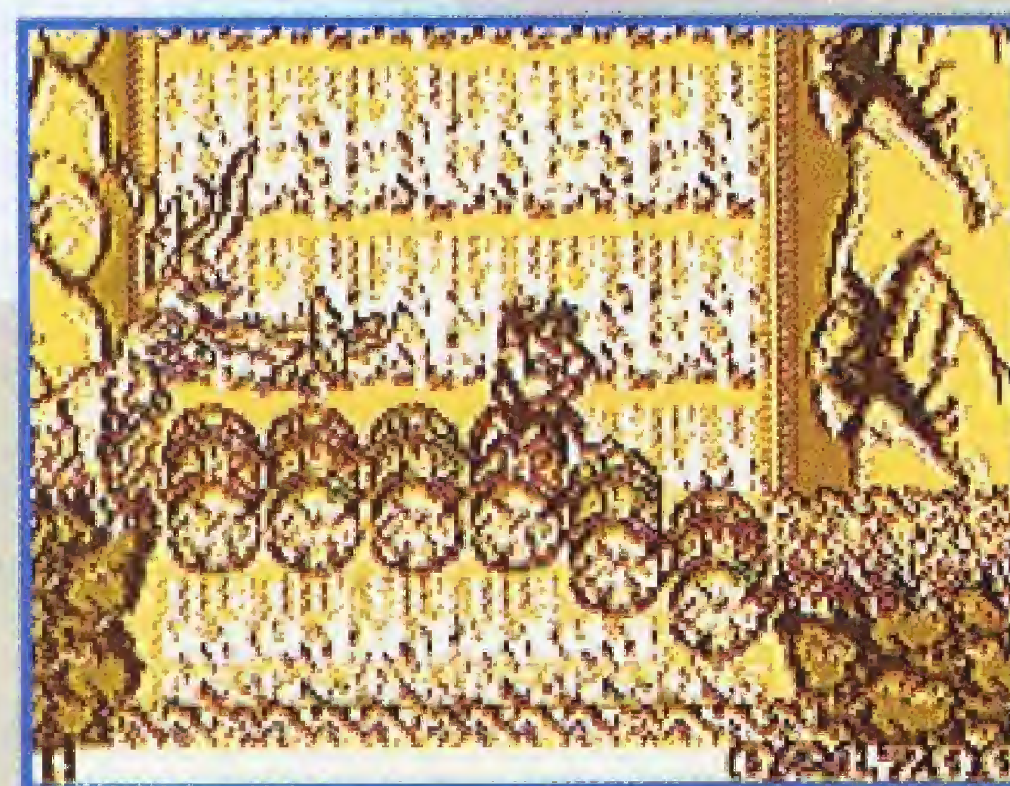
Aunque el hacha será su principal compañera, Joe dispondrá de otra serie de armas de gran utilidad.

arma -como boomerangs, ruedas de piedra o bolas de pincho- que podrá recoger tras desprenderse de algunos enemigos. Todo, con el objetivo de llegar al final y rescatar a todas las mozas, sin perder ni un ápice de su atractivo.

Joe, el guapo

Joe & Mac es un cartucho que destaca especialmente por su calidad gráfica. Tanto el diseño de los personajes, bastante gracioso, como el cuidado toque que se ha dado a los escenarios -en algunos casos bellísimo-, revelan gran fidelidad al original de la recreativa.

Lo mismo ocurre con la mecánica del juego. Simple y muy entretenida, la aventura de Joe en busca de sus chicas no



es ninguna comedura de coco, pero divierte y engancha, que es lo que se busca. Divierte, porque se ha procurado tratar todo con cierta dosis de humor -la animación de Joe y algunos de sus gestos, la cobarde huida de los enemigos pies en polvorosa o la cara de los jefes de nivel cuando se rinden-, y engancha, porque un buen arcade de objetivos definidos, claridad de ideas, tácticas convincentes y, porqué no decirlo, bastante dificultad,



A medida que transcurra el juego, la dificultad irá en aumento. Hasta convertirse en algo imposible.

tiene que enganchar. Por fuerza.

Ah!, un último detalle: Joe & Mac puede jugarse en siete idiomas. ¡Como lo ois!, en siete idiomas. Para que nadie pueda sentirse fuera de lugar. Y, ¿adivináis? El español se ha incluido entre esas maravillosas siete lenguas. ¿No es para darse con una piedra en los dientes? Un buen juego, y encima en spanish...■

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

ELITE

ARCADE

P.V.P.: No disponible . 2 Megas

Jugadores: 1

Niveles de Dificultad: 6

Nº de Continuac.: 0

Nº de Fases: 6

GRÁFICOS: GENIAL

SONIDO: BUENO

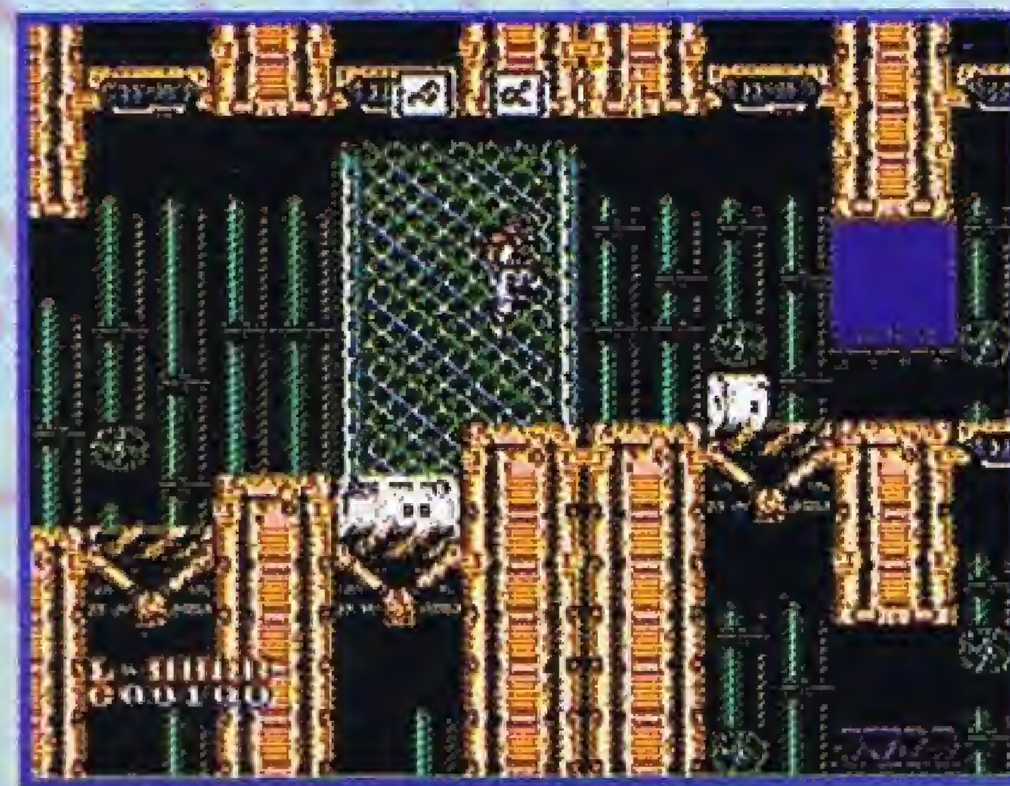
JUGABILIDAD: MUY BUENO

DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un Joe, sin Mac, súper simpático, excelente gráficamente y abierto a jugones de cualquier país y lengua.



«Shatter Hand» no tiene nada que ver con los juegos que Jaleco ha hecho hasta ahora. Es incomparable.



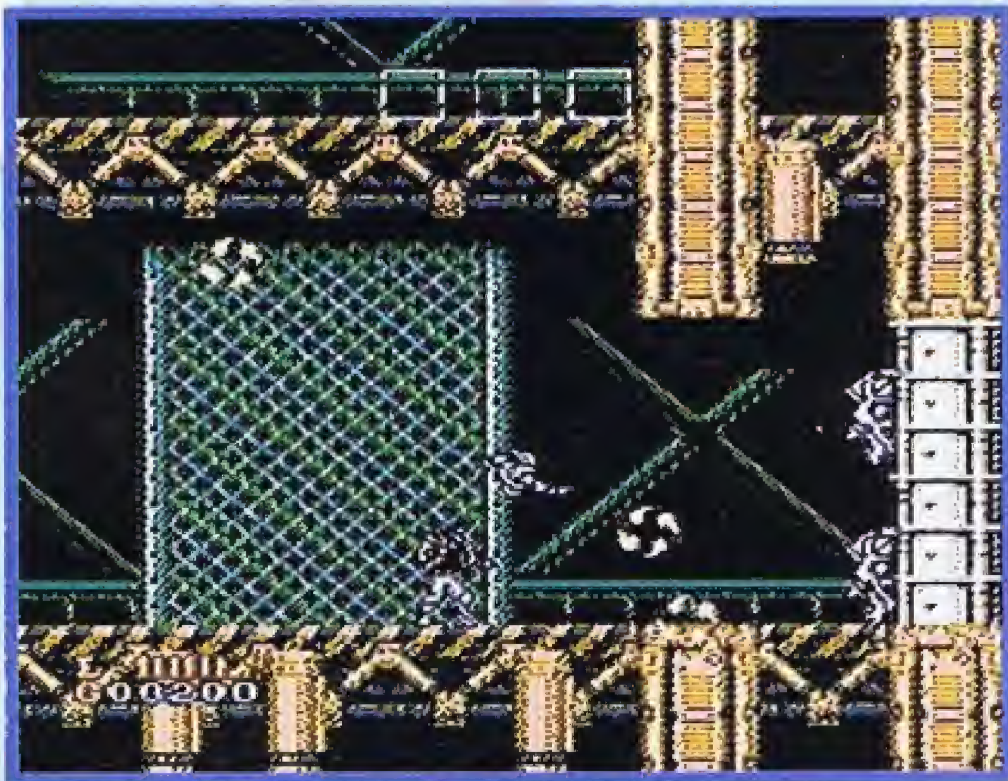
Acción por los cuatro costados, actividad, y mucha marcha caracterizan a este arcade de Jaleco.

A la gente normal no le suele pasar estas cosas. Sólo a Robocop y al protagonista de este arcade de Jaleco les podían cambiar el cuerpo y la mano, respectivamente, por organismos metálicos. Pero ellos no son gente normal.

Shatter Hand

Steve Hermann. 25 años. Policía. Patrulla en el Bronx y tiene una hoja de servicios intachable. No es especialmente violento, aunque sí cumplidor y muy bravo. Su carrera no había sido nada del otro jueves: detenciones, alocadas carreras trás los cyborgs (robots metálicos) más atrevidos, algunas redadas y un par de tiros lograban completar un aceptable expediente. Pero un desagradable suceso haría que la vida de Steve diera un giro de ciento ochenta grados. Una noche, un grupo de violentos cyborgs le cogió por sorpresa y la lió a golpes con él, hasta dejarle al borde de la muerte. En ese lamentable estado, fue objeto de una arriesgada operación en la que prestigiosos médicos le sustituyeron la mano derecha por un artefacto metálico. Cuando se despertó, ya nadie le llamaba por su nombre. Ahora le conocían como «Shatter Hand», la mano destructora, y había sido elegido para llevar a cabo una arriesgadísima misión.





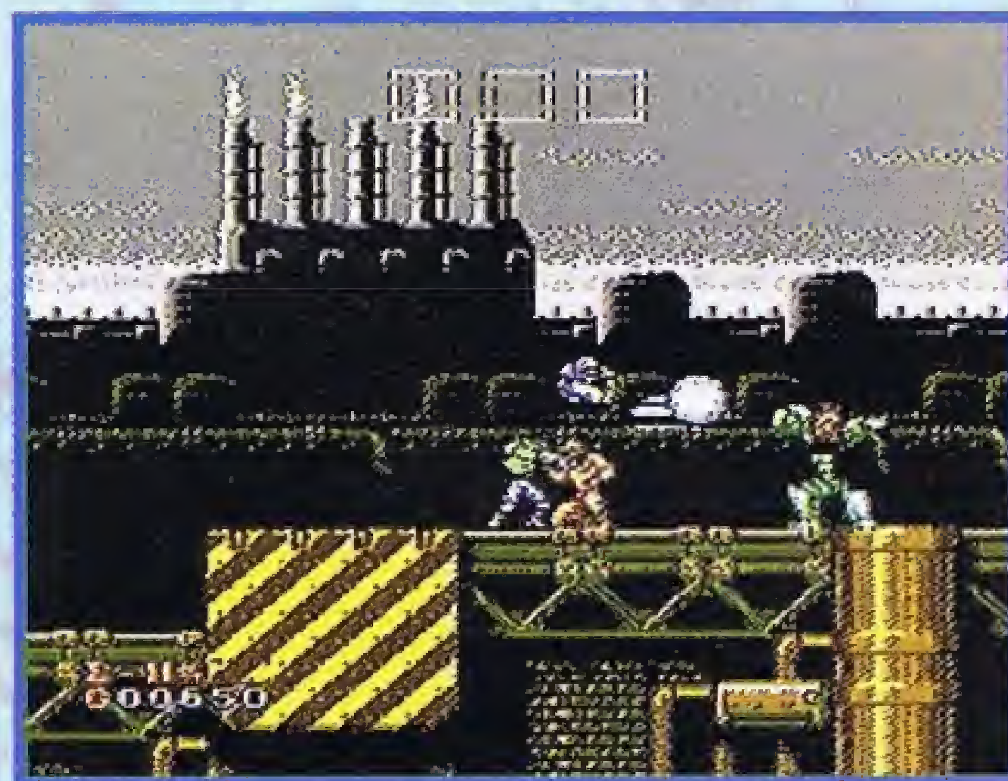
Poderosa mano metálica

La misión no es otra que acabar con los cyborgs, que bajo el mando de un líder ultra amenazan con truncar el normal funcionamiento del mundo entero. Toda la humanidad confía en que la mano metálica pueda detenerles.

Para ello, Shatter debe introducirse en siete zonas dominadas por los cuerpos



metálicos, y no dejar títere con cabeza. Se trata de escenarios de metal, repletos de tuberías por las que salen extraños líquidos con vida y unos robots enormes con cara de malas pulgas. También hay soldados con buen equipo, pero se trata de renegados de la especie humana y son, por tanto, fácilmente aniquilables.



Una mano metálica no es el único rasgo de nuestro hombre. También su gran movimiento y animación.

La primera fase es rápida, de un solo camino y no demasiado complicada. Las otras cinco, mucho más difíciles y largas, pueden ser elegidas de entre un tablero de televisiones muy parecido al del anuncio del Opel Vectra. La séptima y última fase será toda una incógnita.

Pero a Shatter le da igual el peligro. Está, como aquel que dice, predestinado, y no tiene la mínima intención de huir de su destino, por mucho que el único arma que los chicos de Jaleco le han podido proporcionar consista en un simple puño. Eso sí, un puño dotado de una extraordinaria fuerza, que puede





La secuencia de elección de fase es una de las más espectaculares de todo el juego. Muy, muy original.

completarse con unos simpáticos satélites que resultan la mar de eficaces.

Power Blade II

En todo caso la misión es dura, muy dura. El paisaje tenebroso no da pie a alegrías, los cyborgs son muy combativos y Shatter no siempre podrá esquivar los disparos a tiempo. Total, que hay hueco para la emoción y el riesgo.

El mismo o más que para la técnica, el buen hacer gráfico, los sonidos y la vidilla ambiental. ¡Qué diferencia con el Power Blade, del que dicen que este cartucho es



la segunda parte! De los tiempos del gráfico pixel enano, con tendencia a moverse por cualquier sitio a base de golpes, hemos pasado a un personaje muy bien definido, con movimientos suaves, rápidos y eficaces. Ni son las mismas ganas de hacer cosas, ni son las mismas manos ejecutoras, es obvio. Con Shatter Hand sí se puede jugar (¡y cómo!), disfrutar y hasta engancharse. Todo parecido con otras partes es casual y, si nos apuráis, hasta incómodo.



La calle es mía. La calle, el Porsche 959, la chica que va a mi lado y, por supuesto, la velocidad. ¿Que para qué quiero yo ese pedazo de coche? Pues para surcar las autopistas americanas a mil por hora, sin preocuparme de otra cosa que no sea despeinarme.

Ahora que ya tenemos el coche, la chica, el paisaje y el objetivo, sólo nos falta el cartucho. Ah!, ¿nos falta el cartucho? Bueno, la verdad es que no. Porque el Porsche y todo eso que os hemos contado está bien recogidito en «Test Drive II: The Duel», el legendario programa de los Accolade boys que llega por fin a nuestras tierras en su versión Super Nintendo. Ahora sí que estamos completos. Lo que pasa es que aún no os hemos contado cómo es «Test Drive II». Sí, parte de lo que tiene, pero no lo que inspira. Así que si os parece, nos dejamos de rollos y pasamos directamente a la acción, a correr.



Tras dejar la autopista, nos esperan carreteras arriesgadas en las que el mínimo descuido se paga caro.

cuentarrevoluciones y alguna que otra cosilla más, tenéis que creer que son ellos. Cualquier experto diría que suenan igual y que alcanzan las mismas velocidades... que las que pone en el tablero. Esa parafernalia documentalista y el parabrisas laminado ocupan toda la pantalla. Por el hueco que deja el cristal

Test Drive II
The Duel



Pisa Manolo, que vienen curvas

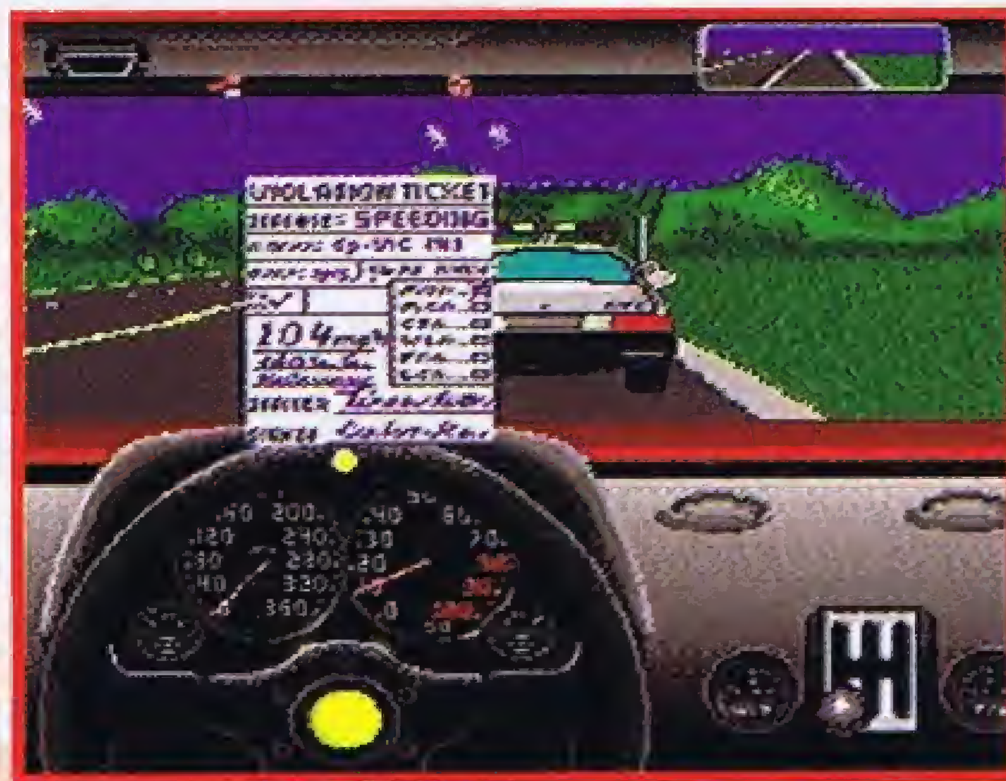
Los protagonistas de Test Drive son tres deportivos inmensos, reyes durante mucho tiempo de la velocidad: Porsche 959, Lamborghini Diablo y Ferrari F-40. Aunque en pantalla sólo aparezcan sus correspondientes tableros (consolas de mando) con el velocímetro, el

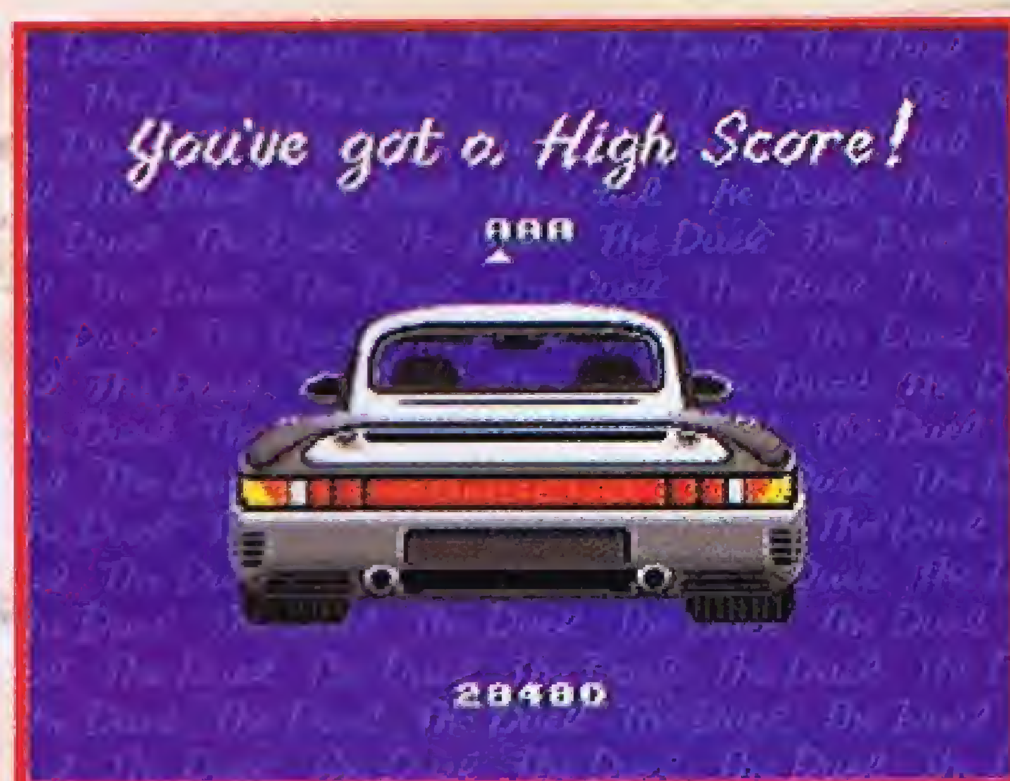












Pese a la espectacular presentación del cartucho, la verdad es que Test Drive no destaca por su gráficos.

se divisa la carretera, que es la parte más importante del juego, por aquello de que nunca se nos tiene que ir de las manos. En total hay cuatro circuitos lineales con un nivel de dificultad diferente, por los que cualquiera de los tres modelos puede demostrar hasta dónde alcanza su dominio de la velocidad. Cada circuito está dividido en una especie de subfases marcadas por la presencia de una gasolinera. Allí, además de repostar nuestros sedientos depósitos, el gasolinero nos informará del tiempo que hemos hecho, de las penalizaciones por salida de pista o multas de la policía y de la pericia con que hayamos jugado.

Para jugar a Test Drive no es necesario saber conducir, pero sí tener al menos unas nociones básicas. El que te coloquen a los mandos de un Porsche no significa que tengas que dominarlo, tan sólo que corre mucho y que con saber mover el volante, no exagerar en la pisada y, si eres valiente, atreverte con el cambio de marchas, es suficiente. Además, aunque el objetivo de este cartucho es ganar bien a un contrario, bien al crono, la verdad es que nadie nos prohibe pasear por autopista o vía comarcal con la única intención de disfrutar del paisaje, de nuestro coche y del juego.

Detalles como una simple multa o el rugido de los motores atraen la atención de los ases del volante.

Así suenan los bólidos

«Test Drive II» no es un programa para correr ni tampoco un cartucho para alucinar. Es una mezcla de ambas cosas que, como casi todas, se queda corta. No corre porque quizá no se ha encontrado la verdadera velocidad de la máquina, y no alucina, porque aunque los coches son bestiales, los gráficos de la carretera, del resto de autos, de los paisajes, no son nada del otro mundo. Pero bueno, tampoco descubrimos nada. Test Drive es así y así ha sido siempre, lo que pasa es que para la Super ha potenciado un par de detalles que vienen muy bien: uno, el sonido, magistral, y otro, la jugabilidad, que brilla a gran altura.







Conducir un bólido de 300 CV y muchos cilindros puede ser tan apasionante como peligroso.

The Duel
TEST DRIVE II



ACCOLADE
SIMULADOR
P.V.P.: No disponible. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 4
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: 4 Circuitos

GRÁFICOS: **REGULAR** · BUENO · MUY BUENO · GENIAL
SONIDO: REGULAR · BUENO · **MUY BUENO** · GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR · BUENO · **MUY BUENO** · GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR · BUENO · **MUY BUENO** · GENIAL

A un Porsche se le puede pedir más velocidad y quizá más prestancia, pero no mucho mejor sonido.



Conectad vuestra consola y abrochaos bien los cinturones. Los increíbles «Crash Dummies» ya están aquí, dispuestos a hacer cualquier cosa que se les proponga, por muy arriesgada que parezca.

Crash Dummies

¡Un momento! Antes de nada, id al salón y enchufad la tele. Seguramente no tardaréis demasiado en hallar un canal en el que se estén emitiendo anuncios. Si tenéis un poquito de suerte y paciencia, saldrá uno de esos en los que se trata de demostrar la seguridad de los automóviles por medio de la simulación de accidentes. Fijaos bien y veréis cómo dentro de estos coches siniestrados hay una especie de maniquíes que se agitan al sufrir los terribles impactos. Pues bien, estos educativos personajes no sólo sirven para que nos demos cuenta de las fatales consecuencias de un choque, también, y gracias a la mano de LJN, son capaces de hacernos pasar ratos muy divertidos en nuestra Game Boy.



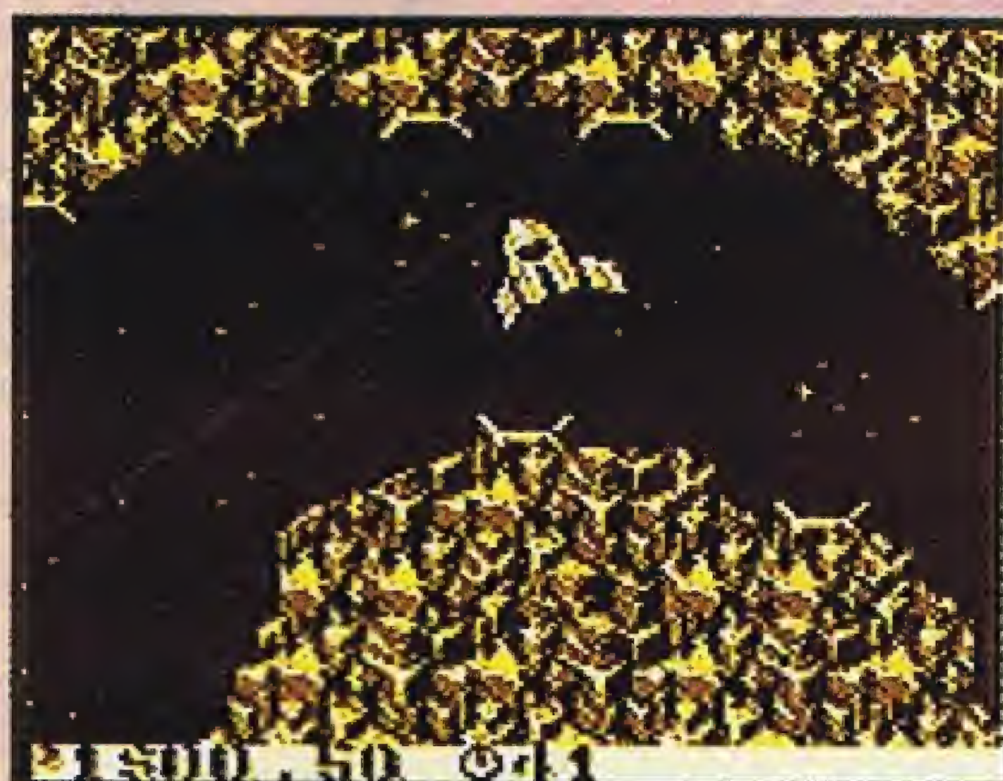


Fiesta de los maniquíes

Los Crash Dummies protagonizaron una campaña internacional de tráfico, que insistía en todo lo referente a la seguridad pasiva de los vehículos. Spin y Slick, los protagonistas del juego, hacían especial hincapié en la conveniencia de llevar siempre puesto el cinturón de seguridad. Ahora todo es mucho menos serio, y aunque siempre esté presente el intento de concienciación general sobre los peligros de los accidentes, esta vez lo que prima es la diversión. Por ello, nuestros muñecos favoritos se disponen a hacer frente a cinco alocadas pruebas, no muy recomendables para un ser humano normal y corriente. De carne y hueso.

Durante el primer día nuestros







Pocas veces podréis disfrutar de un juego tan original y desenfadado como este Crash Dummies.

hombres trabajarán en la famosa película «Mis divertidas vacaciones en las Casas de Alcanar», en la que su misión consiste en arrojarse desde la azotea de un rascacielos con la intención de aterrizar en una diana. El director ha insistido en la conveniencia de destrozar cuantos toldos y balcones hallen en su camino, con el fin de que aumente el espectáculo.

Si todo va bien, pasarán raduos y veloces a la segunda jornada de pruebas. En esta ocasión se introducirán en un automóvil para examinar la eficacia de unos novedosos «parachoques de aire». Este artilugio se irá hinchando gracias a unas botellas de helio que se encuentran diseminadas por un circuito lleno de obstáculos. Un potente imán colocado detrás de un muro provocará la colisión del vehículo, de tal modo que los crash deberán recoger la suficiente cantidad de botellas si quieren seguir enteros y superar con éxito la prueba.

Al día siguiente Spin y Slick irán a la nieve, para cumplir con el encargo de comprobar el estado de las banderas de una pista de esquí, Ordino. Para ello, tendrán que impactar sobre el mayor número de ellas, y de paso destrozar cuantos muñecos de nieve encuentren en la pista. Si consiguen evitar los numerosos árboles y alcanzar la meta, accederán a la siguiente prueba.

Y lo próximo que aguarda a los dos protagonistas es la fábrica de armas. Allí deberán estar al tanto de tres cadenas de montaje, en las que irán apareciendo bombas (unas de ellas encendidas y otras no) y diferentes partes del cuerpo de los Crash Dummies. Sólo podrán pasar las bombas que estén apagadas, por lo que tendrán que soplar a las que estén encendidas y dar martillazos a los pedazos de maniquíes.

Por fin, como broche final, Slick y Spin se introducirán en un peligroso misil, con el fin de dirigirlo hacia el blanco indicado.





Técnicamente perfecto

Nos gustan los Crash Dummies. Nos agrada el tono desenfadado que preside el juego, nos encanta la variedad de sus pruebas y, sobre todo, nos alucina desde el punto de vista técnico. Desde la primera hasta la última misión, no echarás de menos la suavidad del scroll, ni ningún otro detalle que se haya podido mejorar de una u otra manera.

Además, y gracias sobre todo al grado de dificultad creciente, la adicción estará totalmente asegurada. En suma, jugabilidad sublime y diversión total definen uno de los cartuchos más originales y mejor conseguidos del año. ■



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™

LJN

ACCIÓN

P.V.P.: No disponible 1 Mega

Jugadores: 2

Niveles de Dificultad: 3

Nº de Continuac.: 0

Nº de Fases: 5

GRÁFICOS: MUY BUENO

SONIDO: BUENO

JUGABILIDAD: MUY BUENO

DIVERSIÓN: MUY BUENO

Sencillo, bien realizado, original y muy, muy divertido. ¿Acaso se le puede pedir algo más a un cartucho?

Darkman

Aunque «Darkman» no fuera la película de nuestra vida, tenía los mimbres suficientes para hacer de ella un interesante cartucho.



Peyton Westlake era un insigne científico que trabajaba en un sustituto sintético de la piel humana. Mientras experimentaba con su nuevo producto, un capo mafioso llamado Giancarlo Durant irrumpió violentamente en su laboratorio, y deseoso de no dejar ningún rastro provocó una terrorífica explosión. Resultado: Peyton con gravísimas



quemaduras, su ayudante muerto, los hamsters que utilizaban para sus experimentos carbonizados y, lo peor de todo, el calendario de Samantha Fox hecho cenizas.

Tras ese accidente la vida de Peyton Westlake cambió por completo. Se convirtió en un hombre sin rostro, sin identidad, sin esperanza. Sólo una cosa permanecía inalterable en su mente: la fórmula inacabada de su experimento. Y sobre ella basaría su venganza.

Cumple que no es poco

Este prometedor argumento da vida a una misteriosa aventura compuesta de cinco fases muy plataformeras: El Almacén, Central Park, La Casa Divertida, El Barrio Chino y Las Vigas, con un desarrollo muy variado.En cada uno de estos niveles, Darkman ofrecerá una apariencia distinta, asi como armas y facultades físicas bastante diferentes.

Por lo que habéis leído hasta ahora, pensaréis que Darkman es juego más de esos que combinan las plataformas con la acción. Y así es. Pero a pesar de ofrecer pocas novedades, mantiene un elevado nivel de calidad técnica y jugabilidad del que no pueden presumir ni su homónimo en Game Boy, ni otros muchos cartuchos del género. Bueno, pero no para alucinar. ■



«Darkman» es un cartucho muy jugable que sin embargo no demuestra lo que sabe hacer Ocean.



OCEAN
PLATAFORMAS
P.V.P.: No disponible 2 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: 5

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		**BUENO**		
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD			**MUY BUENO**	
DIVERSIÓN		**BUENO**		

A pesar de no contribuir con nada novedoso, Darkman se deja jugar. Y más de lo que en principio parece.

Hudson Hawk



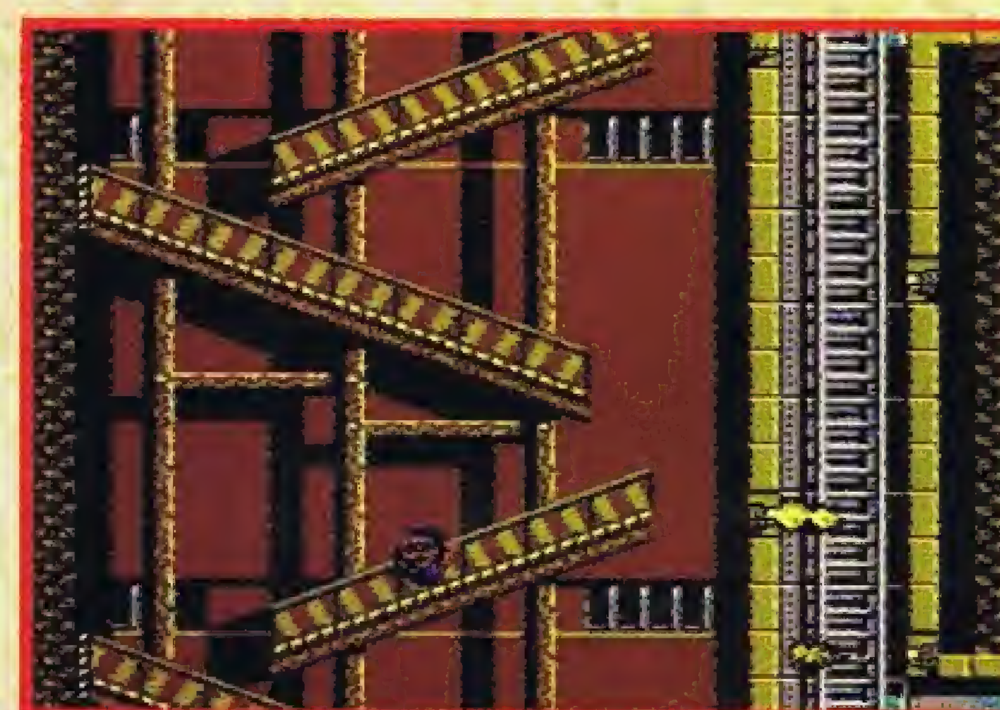
Vuelve el legendario Gran Halcón, pero sin el encanto de anteriores versiones. Sin duda,este personaje nos tenía mal acostumbrados.

Que Bruce Willis sea uno de los hombres más atractivos de Hollywood, -a pesar de su más que incipiente calvicie-, es un hecho que a todos los que sufrimos de cierta alopecia nos reconforta. Así, al menos, no perdemos la esperanza de protagonizar algún día divertidas películas que además sirvan como pretexto para la realización de un videojuego. Pero dejémonos de disertaciones y vayamos al grano.

El halcón vuela bajo

La estupenda aventura de Eddie Hawkins, alias Hudson Hawk, tenía que venir a la N.E.S. Y, por supuesto, lo ha hecho en la mochila de los de siempre, la compañía británica Ocean.

H.H. necesita de la legión de usuarios de la Nintendo para impedir que se consume la creación de una máquina que puede fabricar oro. No, no se trata de la legendaria piedra filosofal, sino de un artilugio que dejó inacabado Leonardo Da Vinci, y que podría dar al traste con la economía mundial.

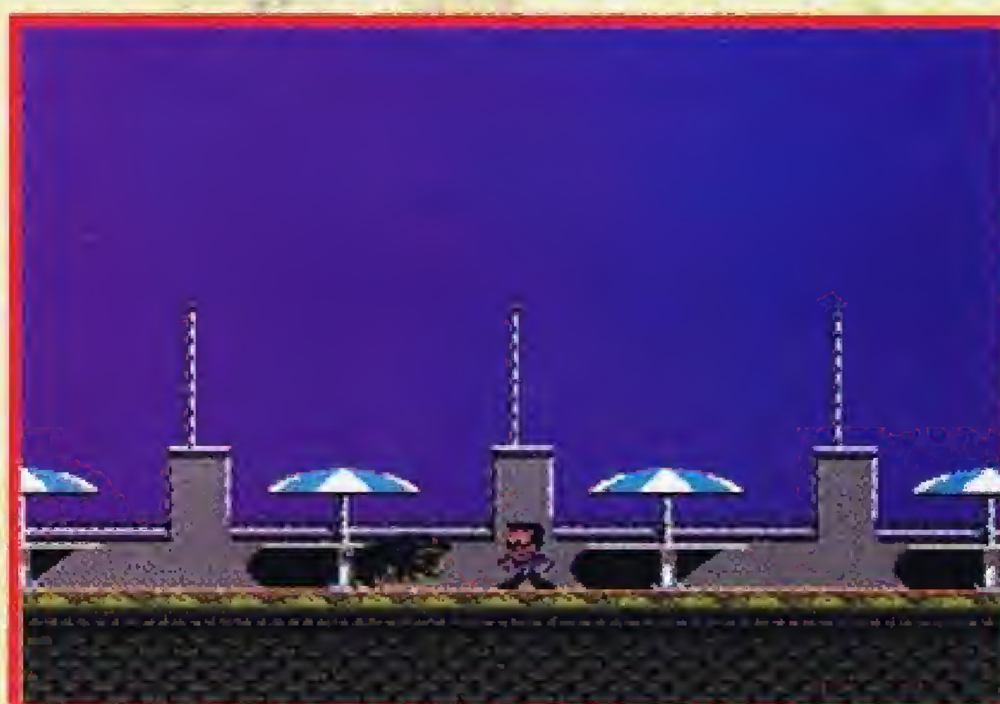


Pues bien, tres inmensas fases aguardan a nuestro brillante protagonista, en las que recibirá sorpresas y disgustos. Las sorpresas proceden básicamente del desarrollo general del juego, bastante original y divertido. Los disgustos se los darán algunas zonas de gran dificultad, que limitan la jugabilidad y quizá os acaben desanimando.

Pero bueno, para paciencia, la vuestra. Así que dejaos llevar por la acción del Gran Halcón sin que cunda el desánimo.■



Esta nueva versión del Hudson Hawk contiene un desarrollo tan original y atractivo como siempre.



Algunas fases del juego presentan una extraordinaria dificultad, que hará muy difícil que sigas adelante.

HUDSON HAWK

OCEAN
ACCION
P.V.P.: No disponible. 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: No hay
Nº de Continuaciones: 2
Nº de Fases:3

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		**BUENO**		
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD	**REGULAR**			
DIVERSIÓN			**MUY BUENO**	

Hudson Hawk es uno de esos juegos que ni te pegan a la silla ni te obligan a tirarte por la ventana.

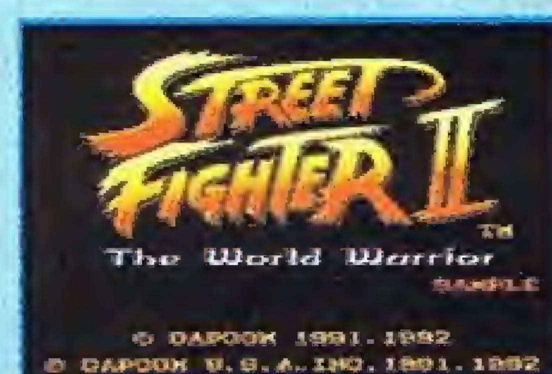
LOS TOP 1

SUPER NINTENDO



1	STAR WING (1)
2	LEGEND OF ZELDA (3)
3	STREET FIGHTER II (2)
4	TINY TOON (NOVEDAD)
5	SUPER STARS WARS (9)
6	DESERT STRIKE (4)
7	AXELAY (5)
8	PARODIUS (7)
9	SUPER MARIO WORLD (8)
10	SUPER SWIV (6)





GAME BOY

1	SUPER MARIO
2	T.M.H.T. II
3	JOE & MA (NOVEDAD)
4	MEGAMAN
5	BATMAN: R.
6	CRASH DUMM
7	SUPER MARIO
8	T -2 COIN OP (
9	TINY TOON (7
10	THE BLUES BR

Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES



) LAND 2 (1)



(3)

C



II (2)

OF THE JOKER (5)

IES (NOVEDAD)

LAND (4)

6)

)

OTHERS (10)

N.E.S.

1 SUPER MARIO 3 (1)



2 MANIAC MANSION (3)



3 BATTLETOADS (2)



4 SHATTER HAND (NOVEDAD)

5 STAR WARS (4)

6 THE FLINTSTONES (6)

7 PANIC RESTAURANT (5)

8 HAMMERIN´ HARRY (10)

9 THE BLUES BROTHERS (9)

10 EL IMPERIO CONTRAATACA (8)

a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior

EN CLAVE NINTENDO

N.E.S

Tecmo World Cup Football

Desde Sant Andreu de la Barca, en la provincia de Barcelona, **Salvador Sabaté** *Safont nos envía los «passwords» de los partidos en los que participa la selección de Brasil. Aquí tienes algunos:*

Partido 4: NNLKMFDF2
Partido 8: MJJLNFCP3
Partido 15: CJPFJH1M4

GAME BOY

Battle Unit Zeoth

En la **pantalla de presentación**, *una vez que acabes de oir la música de este intrépido cartuchito, pulsa* **abajo y los botones «A» y «B» simultáneamente** *hasta que escuches un pitido. Repite la maniobra tantas veces como niveles quieras «saltarte». Todo un hallazgo que debemos al jovencito* **Fco. José Ortega, de Jaen**.





SUPER NINTENDO

The Addams Family



Si quieres surcar las habitaciones de esta endiablada mansión -que no de los Plaff, sino de los Gómez- con **cinco corazones, 80 vidas y, además y para como de ventajas, tener a buen recaudo a Granny y Pugsley**, *introduce el siguiente «password»:* **B&1&B**.

Pero no, no creas que ahí se acaba la cosa. Somos demasiado generosos como para darte un «simple» password. Toma nota de estas **clavecillas** *y a ver qué te parecen -ah! y no tardes demasiado en probar su eficacia-:*

W111W y 71117



SUPER NINTENDO

Gods

Nuevamente Nintendo Accion sigue **sorprendiendo** *por su oportunismo. Esta vez, ni más ni menos y toma buena nota, con los* **«passwords»** *de uno de los juegos que llevamos comentados este mes en nuestra sección de Super Stars: el mitológico* **Gods**.

TEMPLE: SD1
LABYRINTH: MGB
UNDERWORLD: BMH







Nintendo World Cup

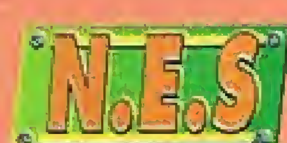




Aquí tienes los «**passwords**» de todos los partidos que puede disputar la **selección inglesa** en este animado cartucho de fútbol. Todos, gracias a **José Manuel Castro**, de Molins de Rey, en **Barcelona**:

JAPON: 22445
FRANCIA: 03345
URSS: 53045
ESPAÑA: 36345
USA: 17245
MEXICO: 42945
HOLANDA: 56145
BRASIL: 51345
ITALIA: 97145
ARGENTINA: 08645
ALEMANIA (FINAL): 01645





The Empire Strikes Back

Atención a este truco, que tiene su miga. Durante el galáctico juego de Lucas, pulsa **«Start» para acceder al menú de fuerzas**. *Una vez dentro, y a continuación, mantén presionado el* **cursor hacia la derecha en el pad** *y, sin soltar el botón, presiona* **«Start», «Select», «A», «B», «B», «B», «Start», «A», «B», «Start», «B», «B» y «Select»**.

Si todo ha salido bien, **tendrás la oportunidad de atajar de la forma más cómoda del mundo hacia el siguiente nivel**. *Además, podrás utilizar este megatruco* **en todas las fases en las que se pueda emplear el Poder de las Fuerzas** *(Force Powers). Suficiente para hacerte con el jueguecillo, ¿no?*







Super Swiv

Atravesar los niveles *de esta locura de arcade ya nunca será un problema si pausas la partida, mantienes pulsado «L» y «R» y, a la vez, haces lo siguiente:*

Para el nivel **uno, pulsa «arriba»**
Para el nivel **dos, «derecha»**
Para el nivel **tres, «abajo»**.
Para el nivel **cuatro, «izquierda»**.
Para el nivel **cinco, «Select»**.

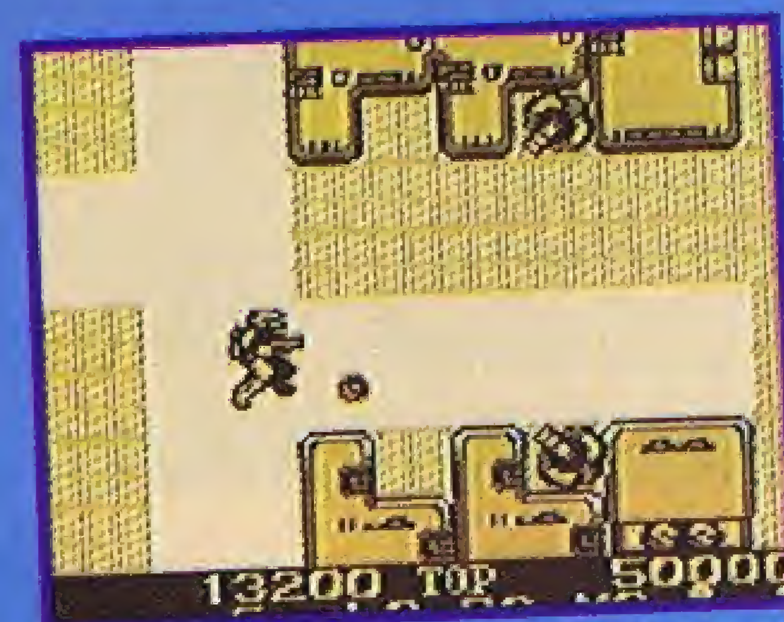




Burai Fighter

Fco. José Ortega, de Jaén, *nos envía los códigos para* **acceder al último nivel** *de cualquiera de los* **tres planetas**:

EAGLE: DKLF
ALBATROSS: JGJH
ACE: KDPG





Super Soccer

SUPER NINTENDO

Nuestro amigo **Francisco David Carmona**, *de Granada, ha conseguido todo un record:* **ganar** *todos los partidos de* **Super Soccer** *jugando con la peor selección, es decir,* **Bélgica**. *Como prueba de ello -muchos no nos lo creíamos- ha decidido enviarnos* **todos sus «passwords»**. *Debido a la extensión de las flechitas, vamos a poneros sólo* **los dos últimos**, *el de la* **final** *y el correspondiente al* **partido especial frente a la selección Nintendo**.



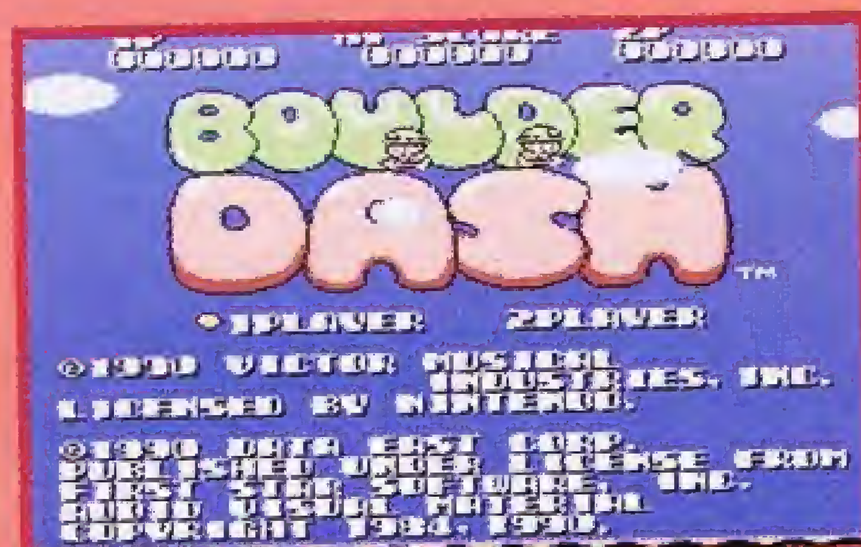


Boulder Dash

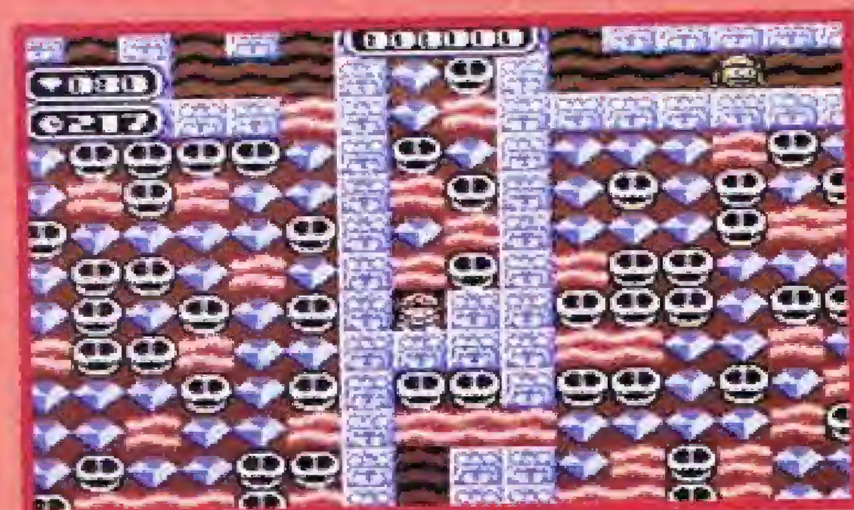
N.E.S

*José Fco. Sanchez Belanda nos envía unos «***passwords***» para el estratégico Boulder Dash.*

635870
840137
840967
225378
752053





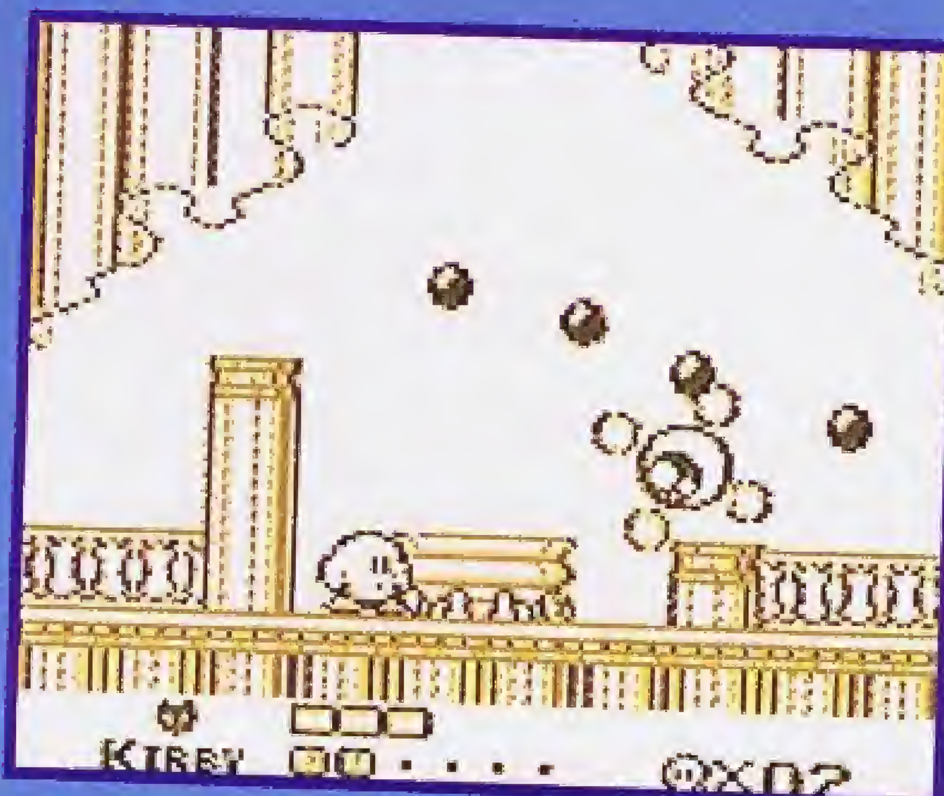


Kirby´s Drean Lamd

GAME BOY

Cuando **aparezca la pantalla de título** *de este jugoso cartucho portátil,* **pulsa a la vez arriba, «Select» y «B»**. *Por arte de magia aparecerá un* **completo menú de opciones** *de todo tipo. O eso al menos nos ha contado* **Fco. José Rey Vázquez**, *de Cambados, en Pontevedra.*







Sonic Blastman

SUPER NINTENDO



Estamos seguros de que lo mejorcito de este espectacular **beat-'em-'up son las fases de bonus que marcan el final de un nivel y el principio del siguiente**. *Si quieres* **acceder a ellas** *sin necesidad de* **jugar** *en cada fase, haz lo siguiente:*

En la **pantalla de opciones**, **ve a «Music Select» y elige «10 HIT»**. *Ahora, con el* **botón «Select»** **pulsado, y sin soltarlo, presiona «L», «R», «R», «L» y «Start»**.



Super Mario Bros

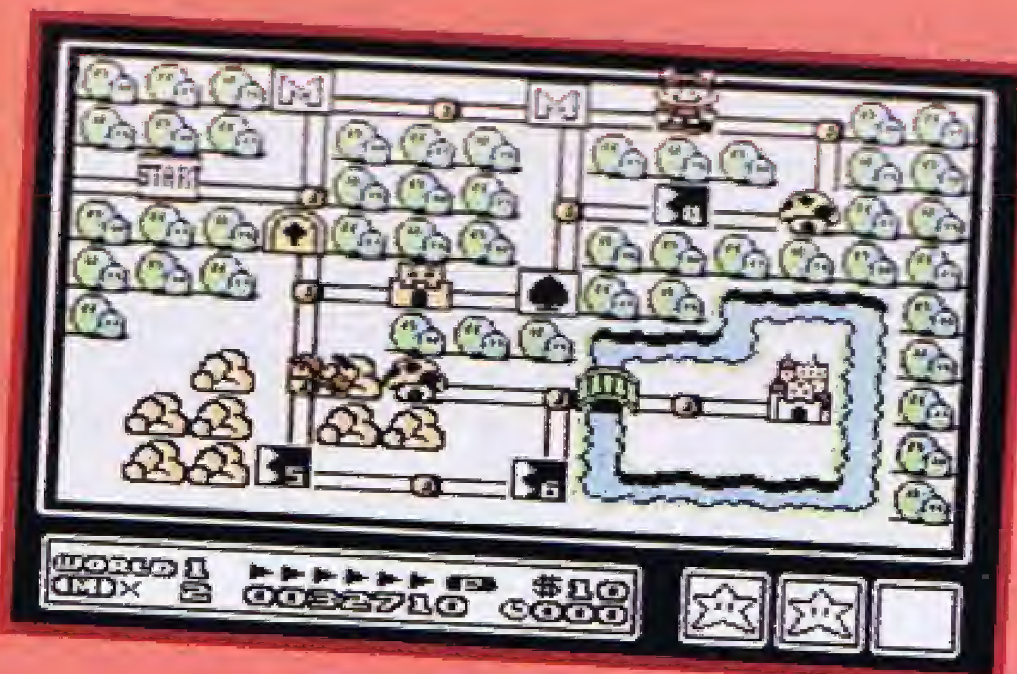
Seguramente esperabas que algún día te enseñáramos donde están las **tres dichosas flautas** de este estupendo juego, ¿verdad? Pues dicho y hecho, ahí van:

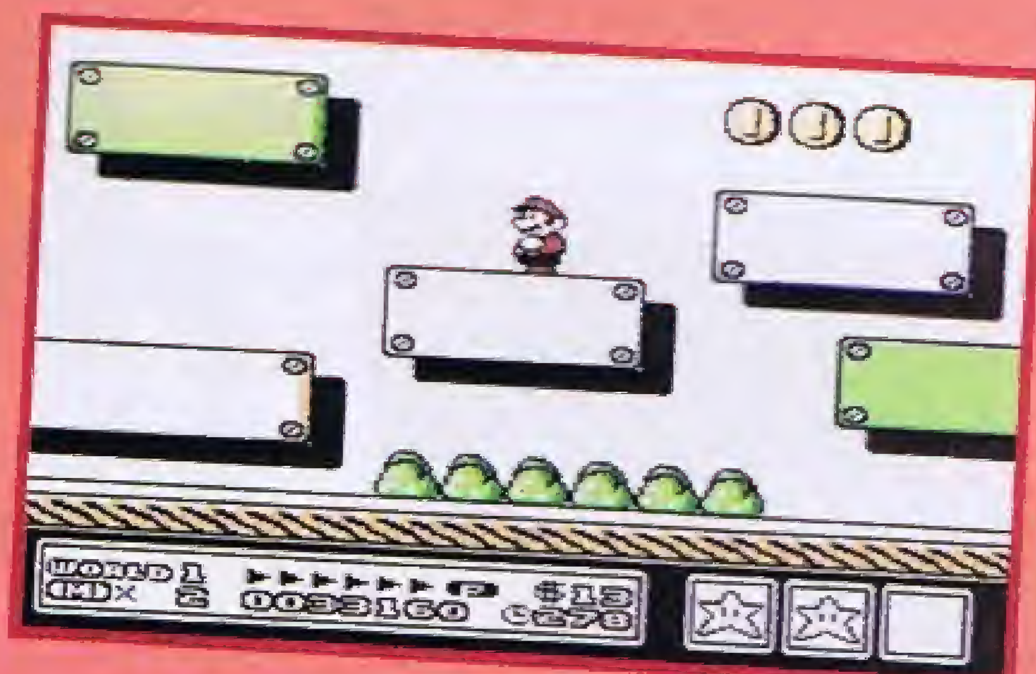
Primera flauta: Ve al **mundo 1-3** y dirígete a la parte en la que aparecen **tres plataformas aéreas blancas** que están colocadas en diagonal. Colócate sobre la que está en el **centro** y presiona durante unos segundos hacia **abajo en tu pad**. Si lo has hecho bien, aparecerás en la parte trasera de la pantalla. **Camina hacia la derecha sin golpear nada y encontrarás el ansiado cofrecillo con la flauta**.

Segunda flauta: Esta es quizá **la más conocida**. Sitúate en el **Castillo del Mundo 1** y ve a la parte en la que aparece la **primera tortuga fantasma**. Vuela entonces con la capa hasta que desaparezcas de la pantalla. En ese momento **dirígete hacia la derecha y encontrarás la segunda flauta**.

Tercera flauta: Se esconde justo al **final del mundo 2-4**, en el mapa general. Cuando llegues a las **rocas que te impiden moverte a la derecha**, escoge el **martillo que obtendrás derrotando a uno de los hermanos martillo**. Debajo de las rocas se **oculta un área repleta de algunas tortugas** que escupen **fuego. Si las exterminas**, obtendrás como premio **la tercera y última flauta mágica**.







Dr Franken

Si por alguna extraña causa te encuentras atascado en este monstruoso juego, debes hacer dos cosas: **leer nuestra fabulosa guía de trucos e introducir este bello código:**

237N5N205LF22S0





Lemmings

Si el mes pasado te obsequiamos con unas claves nivel «Fun», ahora te damos las del «**Tricky**».

FASE 5: RWHTQBK
FASE 15: WXLBGBP
FASE 20: GRZHRPP
FASE 25: WHCHBQV
FASE 30: SKKWSZD





Turrican

Si ser **invulnerable** es una de las cosas que más anhelas de este mundo, realiza la siguiente combinación en la **pantalla del título**: «A», «B», «B», «A», «B», «A», «A», «B», «A», «A», «B», «A», «A». Si lo has realizado correctamente, el término **«cheat» sustituirá a «Start»**.







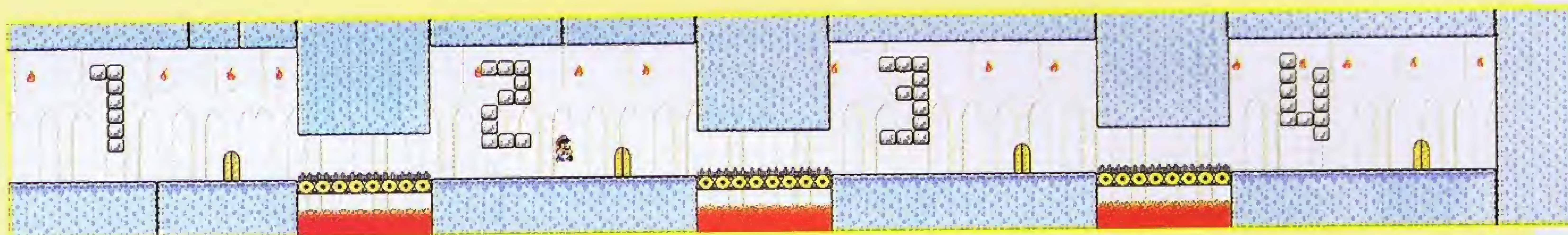
SUPER MARIO WORLD



Mario llega a su fin. Nuestra peculiar visión de la mejor aventura del bigotes acaba aquí. Marcos «The Elf» García ya ha dicho todo lo que tenía que decir sobre uno de sus cartuchos preferidos. ¿Todo lo que tenía que decir? No, aún le falta algo, le falta lo más importante. ¿Qué será, será?

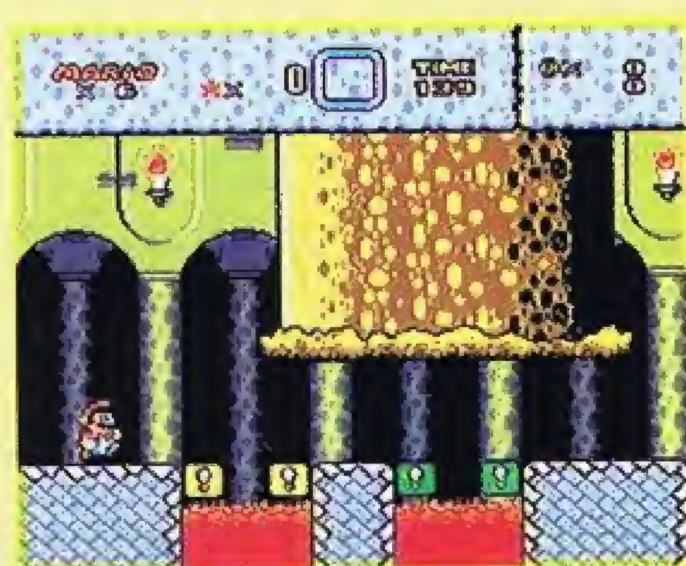


FASE 7: CAPÍTULO FINAL



Castillo de Bowser 1 el enigma de las ocho puertas

Una gran puerta y un no menos enorme número 1 de piedra a su lado serán las dos primeras cosas que veremos al adentrarnos en la antesala del castillo. Pero no las únicas, ya que si te diriges hacia la derecha podrás observas otras tres puertas con los números del 2 al 4 junto a ellas. ¿Por cuál entrar? Sigue leyendo...

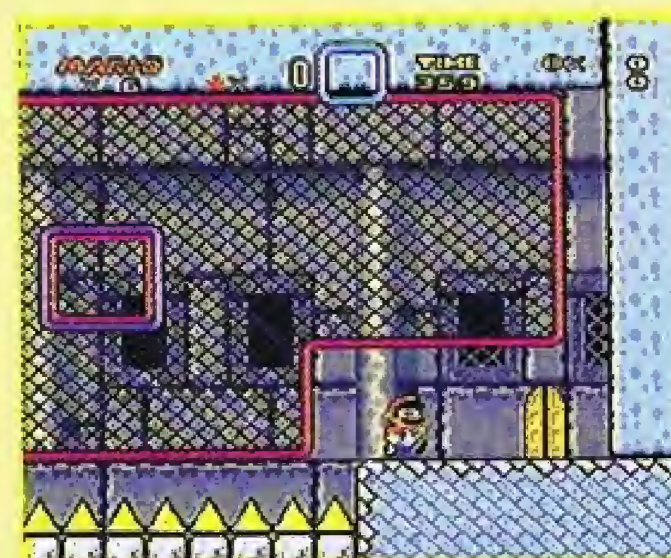




• Puerta1 :El corredor del infierno

Tras el umbral de esta puerta nos espera un **largo pasillo con scroll incluido, columnas de madera aplastantes, charcos y bolas de lava emergentes**. Ahora te darás cuenta de lo importante que ha sido **activar todos los palacios del switch**. Avanza con cuidado y **vigila** el mortal descenso de las columnas.





• Puerta 2: La rejilla

Todos conocemos las **famosas rejillas** de Super Mario World, ¿no? Pues tras esta puerta aguarda un **corto recorrido** a través de esa típica baza de Mario **esquivando, o golpeando** con el puño si es menester, **koopas y bolas de lava danzantes.** No es que sea muy difícil, pero sí que necesitarás **prestar mucha atención** para llegar a salvo a la puerta de salida. Ah! Ya la veo, al fondo...

• Puerta 3 : La gran sala de los tapices

Esta es una de las puertas más **complejas y extrañas del castillo**. La peculiar **situación de los tapices y el laberíntico mapeado** te confundirán un poquito al principio.

Hay una **vida y una pluma escondidos** tras las extrañas telas. La **vida** está en la **parte superior izquierda**, y la **pluma**, en el **tercer piso** de la parte superior derecha. ¿Las encuentras?

Camina hacia la derecha, sube por los tapices que tengan algún agujero y pronto verás la puerta.

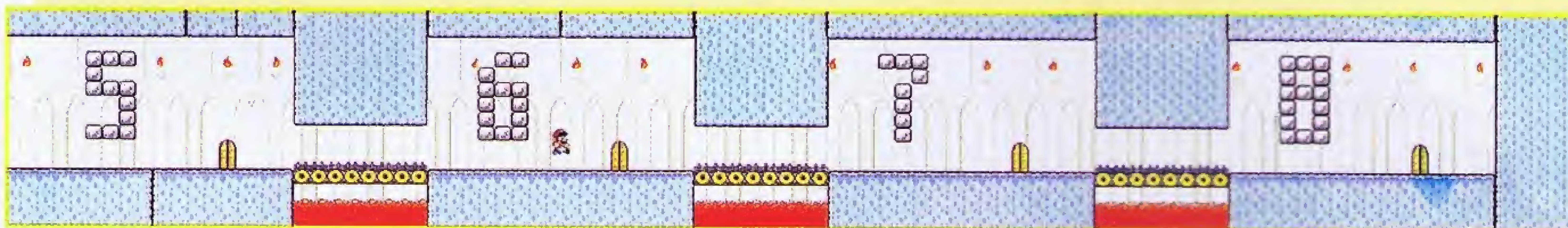
• Puerta 4 :Sparks like us

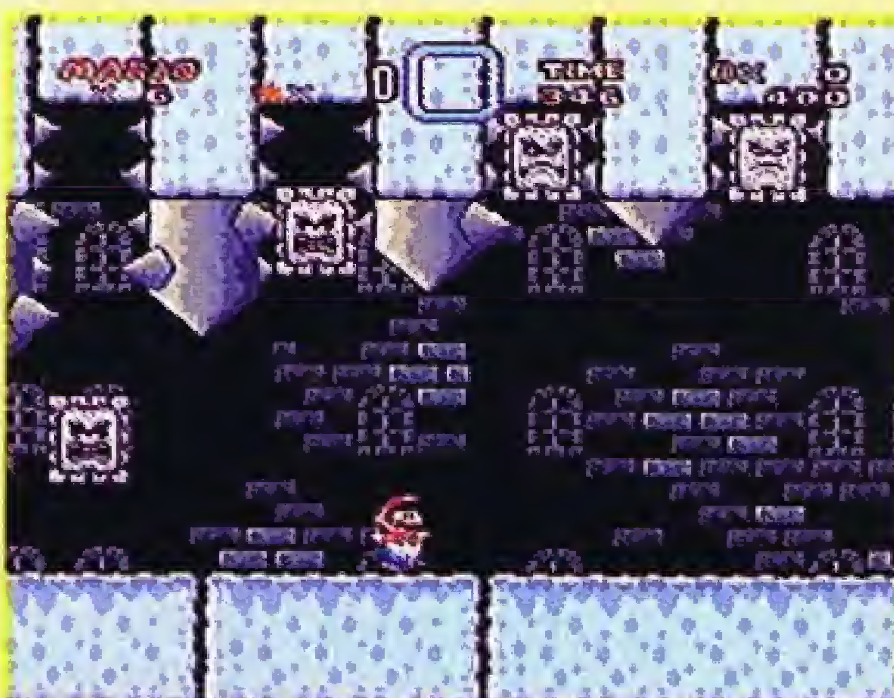
Bienvenido a la **zona más difícil** de la primera ronda de puertas. Veas lo que veas y creas lo que creas, ten en cuenta siempre lo siguiente:

El mejor amigo de Mario será el **salto**. Y los peores enemigos, los **sparks, pequeños y grandes, y las plataformas móviles**. Debes **calcular con precisión los saltos, avanzar hacia la derecha** y encontrar la **vida extra** que adorna el camino. Otra de las difíciles de conseguir. Pero bueno, merece la pena.










• Puerta 5: Fácil, corto pero intenso

Estás ante la **zona probablemente más simple y divertida** del segundo corredor del castillo de Bowser.

Tras esta puerta se esconden **un diabólico mecanismo que origina el movimiento** de las columnas de piedra puntiagudas, y los **enigmáticos Thwomp**.

Un consejo: Cuando las columnas y los Thwomps lleguen arriba del todo, mantén **pulsado el botón verde y corre hacia la derecha** sin pararte por nada del mundo. En el último momento quizá te venga bien **agacharte para esquivar la última Spike**.

• Puerta 6: Aguas turbulentas

Las frías y fétidas aguas a las que se accede tras la sexta puerta te pondrán en serios apuros si quieres llegar a la ansiada salida. Las **paredes móviles con pinchos, los Dry Bones** perfectamente situados y las simpáticas **Ball'n'chains** harán lo posible por no dejarte escapar con vida.

Hay un **Prize Block con power up** en la mitad del recorrido. Si **planeas tus movimientos y no te pones nervioso,** llegarás sano y salvo a la puerta.









• Puerta 7: La leyenda de las estatuas

Si te gusta la escultura lo sentimos mucho porque vas a empezar a odiarla a partir de ahora. Y no es para menos, ya que **docenas de estatuas van a poner en peligro** la vida de Mario tras esta séptima puerta. En dos frentes: Las **estatuas de plata** tan sólo se dedicarán a **lanzar bolas de fuego** de forma intermitente, mientras las de **oro cobran vida** y nos persiguen con enloquecidos saltos. Algo de **aplomo y osadía** y no hay más que hablar.

• Puerta 8: Chargin' Chucks al ataque

La **última puerta del segundo corredor** ya está aquí, llena hasta los **topes de molestos Chargin' Chucks** que revolotearán a nuestro alrededor con el **único fin de agredirnos** impunemente. **Pisotéalos y esquívalos una y otra vez** hasta divisar la puerta que nos llevará a...¡sshhhh secreto! Ya verás, ya...





Castillo de Bowser 2 El corredor oscuro

Pero, ¿quién apagó las luces? Mario se encuentra sumido en la más lamentable de las oscuridades, ¡mmmhh!, me temo que Bowser ha fundido los plomos del castillo para dificultar la misión de nuestro amigo. Avancemos con cautela. ¡Bieeen! Uun switch rojo, ¿qué sucederá al cabecearlo?...





Pues sí, como pensabas el **switch rojo era una luz**, una pequeña luz que alumbraría a Mario en su visita al pequeño hall de Bowser. Un hall por cierto muy peligroso en el que tendrás que tener cuidado con las **pequeñas estrellas negras y con los Mechakoopas**. Pero no te preocupes demasiado, ya que tras un peligroso salto, algunas estrellitas y **un pozo de lava** llegarás a un **puente** que te conducirá a la **puerta de la habitación de Bowser.**



Castillo de Bowser 3 Mario Vs Bowser

Bowser desciende espectacularmente de los cielos montado en su marmita. No te dejes impresionar y permanece atento a sus ataques. Dale duro y a la cabeza.



• **Primer ataque**: Bowser planeará sobre tu cabeza a baja altura **lanzando Mechakoopas** a diestro y siniestro. **No saltes bajo la hélice y esquiva** a los monstruitos que caen de las alturas. **Golpea dos veces a Bowser** y desaparecerá..., de momento.

• **Segundo ataque**: Bowser desaparecerá con un estupendo zoom, hasta que... **¡cuidado!, varias bolas de fuego caen de los cielos**. Calcula correctamente la **posición de Mario y la caída de las bolas** de fuego para no sufrir ningún desgraciado accidente.

Atención porque vuelve Bowser, pero ¡**oh, si es la princesa! Sí, amigos la bella princesa raptada se ha asomado a la marmita helicoidal para lanzarnos un power-up**, ¡que buena eres Toadstool! Y el duelo sigue queridos amigos.



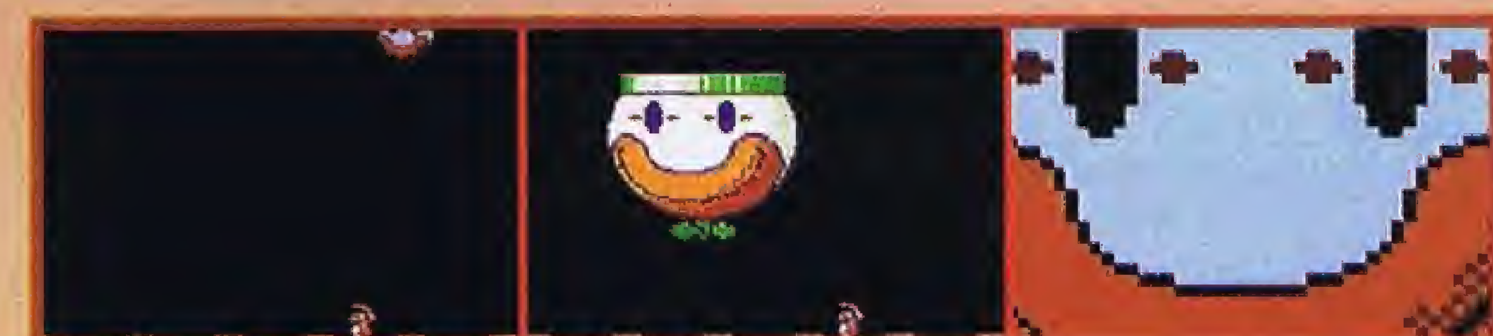












• **Tercer ataque:** Bowser ha aprendido de sus errores y por eso esta vez se propone atacarnos de una forma tan mortal como original. Si no quieres vivir para siempre con la pesadilla de este bicho encima, **aléjate de él cada vez que se detenga,** porque en esas paradas vuelca la marmita al tiempo que lanza bolas gigantescas. **Golpéale de nuevo dos veces y se esfumará**. Las **bolas de fuego caerán de nuevo sobre el decorado y la princesa saldrá otra vez para lanzarnos** una **nueva seta coloradita, coloradita**.

• **Cuarto ataque**: Cuidado porque Bowser se ha enfadado de veras y, **galopando es su oronda marmita**, se prepara para **troncharnos el espinazo a base de botes** sobre nuestro cuerpo. Pero no será un ataque continuado, sino que **se tomará unas pequeñas pausas que aprovechará para lanzar Mechakoopas. Golpéale otras dos veces** y... quizá no vuelvas a verle.







Castillo de Bowser 4 El final de Bowser



Pues sí amigos, Bowser **ha sucumbido bajo nuestros seis ataques Mecha Koopa en mano**. La aventura de Mario ha acabado y ahora nos espera un final de aupa que a más de uno le va a poner la carne de gallina. Observad. **La princesa desciende ante nosotros y unos bonitos fuegos artificiales ponen la nota romántica a tan maravillosa escena**. El reino de los dinosaurios **ha vuelto a la paz y tranquilidad** de la que nunca debió salir y la dinastía Koopa yace llorosa a las afueras del mapa de Mario. Tan sólo quedan el **largo staff, con Shigeru** Miyamoto a la cabeza y un gracioso suceso en casa de Yoshi, para que podamos gritar: ¡Hemos acabado el Mario World!



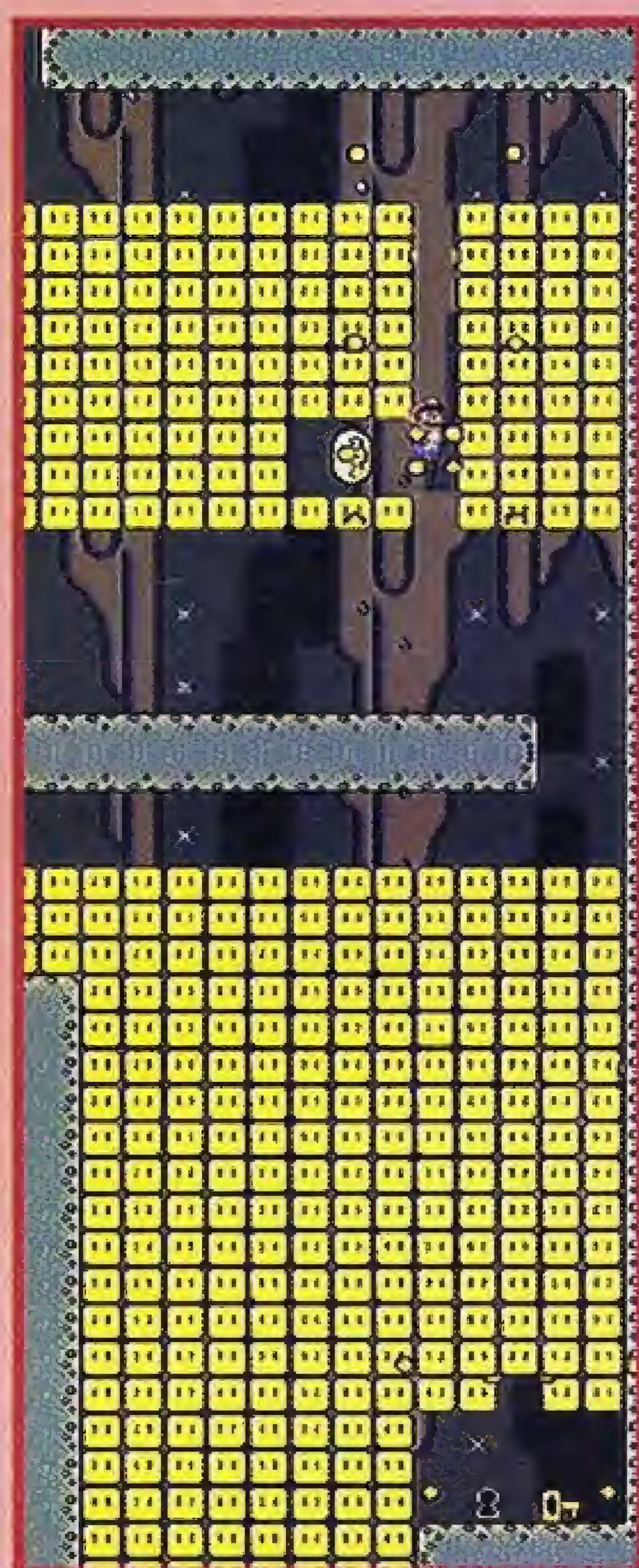


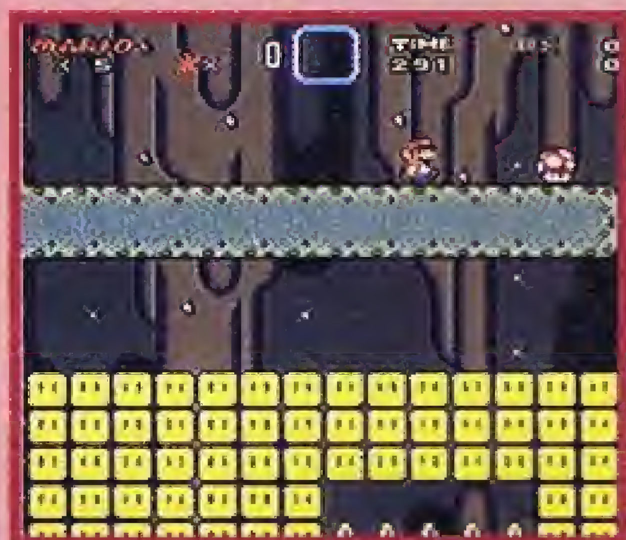


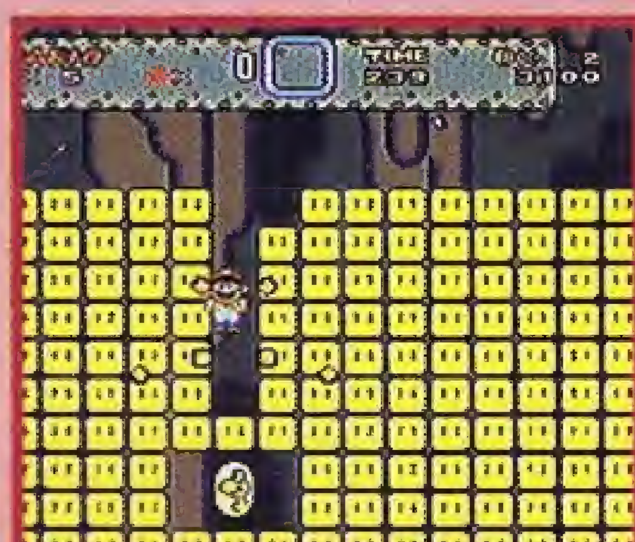


El mundo estrella

Sí, por fin vamos a descubrirte la totalidad de secretos que oculta el alucinante mundo estrella. Toma nota: un increíble atajo a través de Super Mario World que te solucionará la vida a la hora de ir de un sitio a otro, la posibilidad de encontrar a todos los Yoshis de colores, los cinco sabrosos mundos que oculta como oro en paño y la misteriosa zona especial. Un último aviso: Si utilizas el mundo estrella desde el principio puedes completar Super Mario World en menos de cuarenta minutos. Casi nada, ¿verdad?











• Mundo estrella 1:

En este mundo, **el más grande de Star World**, no tendrás muchas dificultades para encontrar la meta secreta. Esta gran zona vertical de **bloques amarillos giratorios** esconde muchos secretos: **power ups, monedas del Dragón, estrellas de inmunidad para conseguir vidas destruyendo enemigos y... la llave que nos llevará al próximo mundo estrella**.

Para moverte por este mundo deberás utilizar **el salto con giro** y **dejarte caer destruyendo bloques** siempre que puedas Cómo curiosidad te diremos que en la **parte izquierda inferior de este mundo se encuentra el Yoshi rojo**.

• Meta secreta:

La llave que nos permitirá acceder al próximo mundo estrella se encuentra en la **parte derecha de esta zona**. Nada más empezar, **camina hacia la derecha y déjate caer pegado a la pared**, pronto divisarás la llavecita. **Introdúcela en la cerradura y ¡ya está!**



• Mundo estrella 2:

Otro mundo **realmente sencillo de completar**. Tan solo tendrás que **nadar hacia la derecha, coger al Yoshi azul y encaminarte a la tubería** para dar por finalizado el recorrido. Incluso la salida secreta es fácil de encontrar. En cuanto te introduzcas en este mundo, **coge la estrella de inmunidad y espera a que el pequeño Yoshi azul aparezca**. Cuando lo veas, cógelo y aliméntale con las tortugonas Koopa. Un poco más a la derecha encontrarás la tubería final.

• Meta secreta:

La llave que se encargará de mostrarnos la meta secreta se encuentra **cerca de la tubería** antes mencionada. Sólo tienes que nadar a la derecha.









• Mundo estrella 3:

No te dejes engañar por lo pequeño de este mundo, el dios Lakitu habita en las alturas y es bastante pesadete. Como prueba, no tienes más que esperar a que te vea, para que te **lanzar Spinys** como loco. Lo mejor es que cojas al **Yoshi amarillo y le des Spinys, para que crezca**. Pisa entonces el switch plateado y ¡tachán! Sorpresa.

Meta secreta:

Coge un bloque azul y ve a la derecha. **Súbete a la escalera de bloques y golpea a Lakitu**. Ahora **monta en su nube y ve a la parte superior** donde están la llave y su cerradura.







• Mundo estrella 4:

Un **Yoshi rojo** también aparecerá en este dificilillo mundo para ayudarnos en nuestra conquista. ¡Menos mal que hemos **activado los switch de los palacios rojo y verde**, que si no jamás conseguiríamos salir de aquí! En cualquier caso lo hemos hecho, **así que si quieres completar esta fase, dirígete a la derecha y destruye todos los Koopas** que puedas a lomos de las **plataformas giratorias y nuestro Yoshi rojo. Si te comes un caparazón azul, volarás con Yoshi.**



• Meta secreta:

Debajo de la tubería naranja, se encuentra la plataforma que nos llevará directamente a la cerradura y la llave. Esta última podrás conseguirla **golpeando el bloque con la capa o con un caparazón Koopa.**









• Mundo estrella 5:

Atravesar este mundo sin una buena capa te puede suponer más de un problema. Las **plataformas** que caen bajo tus pies **y los Koopas** se encargarán de ponerte las cosas difíciles. Además, en la mitad de la fase tendrás que **activar una serpiente de monedas** para seguir avanzando. Camina, salta o vuela hacia la derecha y coge al Yoshi amarillo.



• Meta secreta:

Echa a correr hacia la derecha y elévate a la máxima altura. Pronto aterrizarás en una plataforma de **switches azules, rojos, amarillos y verdes**. Corre y agáchate para pasar bajo dos piedras. Pronto encontrarás a la derecha la llave y cerraduras definitivas.



La zona Especial

Tras completar el enigmático mundo estrella podremos disfrutar de las fases más difíciles de Super Mario. Ocho nuevos mundos que, a pesar de carecer de meta secreta, nos obligarán a emplear la más estudiada de nuestras habilidades.

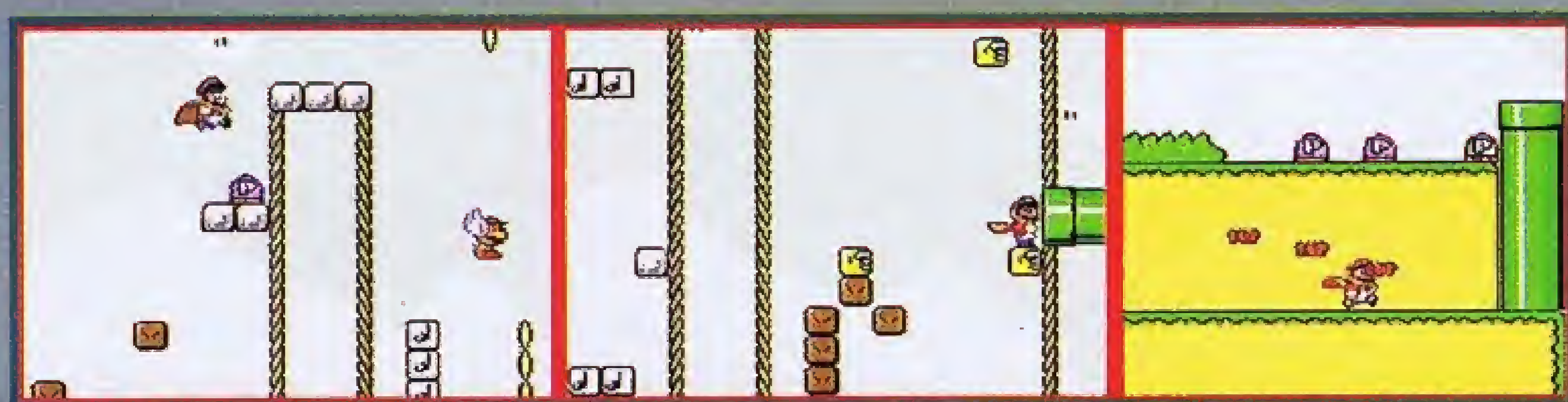


Ya lo ves, chaval. Acabas de penetrar en el mundo especial, lo último que te quedaba por ver. Si no quieres tener problemas, sigue al pie de la letra estos consejos:

• Procura entrar siempre con la capa.

• Cuando completes el mundo «Special», la tierra de los dinosaurios cambiará por completo de color

•Si completas estos ocho mundos, puedes considerarte un auténtico Mario Master. Aquí están:



• Gnarly:

Bonitos gráficos ¿verdad?, pues no **te dejes engañar por este tranquilo mundo** especial y ponte en marcha. **Sube por la cuerda** que está a la derecha de los cuatro bloques y **consigue la vida extra**. Activa entonces el **«switch block» que esconde el bloque de la izquierda** y llévatelo hasta un plataforma de piedra que está en la parte superior de la pantalla. **Sube y déjate caer por el otro lado,** pegado a la parte derecha de la pared. Un bloque te permitirá meterte en la **tubería verde y llegar a un extraño lugar** con tres monedas del dragón y tres vidas invisibles en la parte derecha.

Hay otra **vida muy difícil de coger** en la parte superior de este mundo, ¡inténtalo! En la **parte de arriba de la zona**, donde encontraste las **monedas del dragón, hay tres switches**. Activa los dos azules y llévate el gris.

Elimina al Hammer Bros y pisa el switch gris cuando el dios Lakitu comienze a lanzar Spinys.






• Tubular:

Este dificilillo mundo pondrá a prueba tus dotes **globeras con Mario, obligándote a gastar todas las vidas del mundo en el duro intento de atravesarlo**.

Nada más sobrepasar a los dos Chargin' Chuck, **activa el switch para que aparezcan las monedas,** y cabecea el bloque para que se muestre el globo. Tras un corto trecho **verás otro bloque con globo**: golpéale. Cuando divises otros dos Chargin' Chuck, **golpea el bloque que sostiene el que está situado más abajo** y **aparecerá el tercer globo**. Tranquilos, pronto llegará la meta. Sin duda, **uno de los mundos más difíciles.**













• Awesome:

Pesadilla sobre hielo para el que no lleve capa, marcada por la presencia de Rainbow Koopas y Koopas.

Coge el switch azul y llévatelo a la zona escurridiza de los puentes. **Actívalo y atrapa la estrella de inmunidad** del bloque.

•Groovy:

Si **cogemos a Yoshi al principio de la fase**, este mundo resultará de lo más agradable y llevadero.

Consigue el **power up de la estrella** y cabalga contra los Pokeys para conseguir vidas extra. **Cómete primero la segunda manzana rosa y luego la primera**.

• Mondo:

El nivel del agua subirá y bajará contínuamente ofreciéndonos una divertida escena con los pobres peces.

Dedícate a nadar con la marea alta esquivando peces y plantas carnívoras, y a saltar y patalear pececillos cuando baje.

• Outrageous:

Aquí te **recomendamos la capa**, porque atravesar los numerosos peligros es un tarea de infarto. Las **bolas de fuego, y los Bullet Bills** aunarán esfuerzos para acabar contigo. **Coge el trampolín y llévalo hasta la tubería naranja para subir por ella.**

• Funky:

El último mundo. No es muy difícil de completar, pero hay un truco para encontrar a Yoshi que es mucho más que valioso. Toma nota: **Golpea al Summo Bros, avanza hacia la derecha y golpea el bloque rotativo de la izquierda.** Aparecerá el switch. Llévatelo hasta las cercanías del inalcanzable Prize Block. **Acto seguido, písalo, coge un caparazón y lánzalo contra el bloque. Yoshi caerá de los cielos.** Unas cuantas dificultades más, unos cuantos trucos más y el mensaje que puedes leer en las pantallas de abajo aparecerá ante ti. Si te das prisa, podrás verlo de cerca..



El mundo especial ha sido conquistado. Salva la partida y observarás la bonita cifra de 96.

Aprovecha para **recorrer de nuevo** la tierra de los dinosaurios y observarás **extraños cambios**. Si completas ahora el juego, los enemigos habrán sufrido alteraciones.





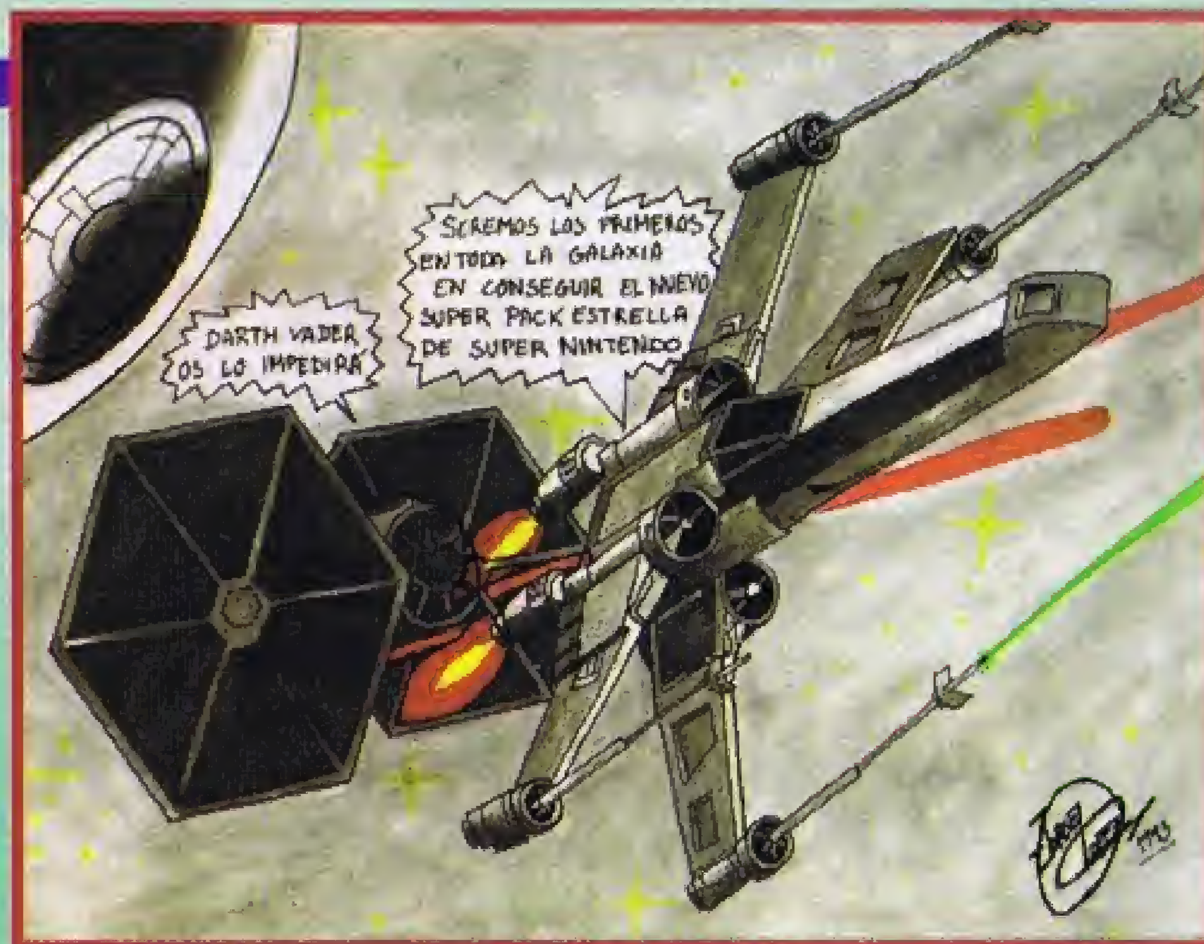




Hasta aquí hemos llegado de la mano del héroe Made in Nintendo y su excelente Super Mario World. Esperamos que hayas disfrutado tanto con él como hicimos nosotros.

¡Pronto nos veremos en Super Mario World V!

ZONA ZERO



Jorge López García
(CIUDAD REAL)



Daniel y Víctor Pascual
A. DE HENARES (MADRID)



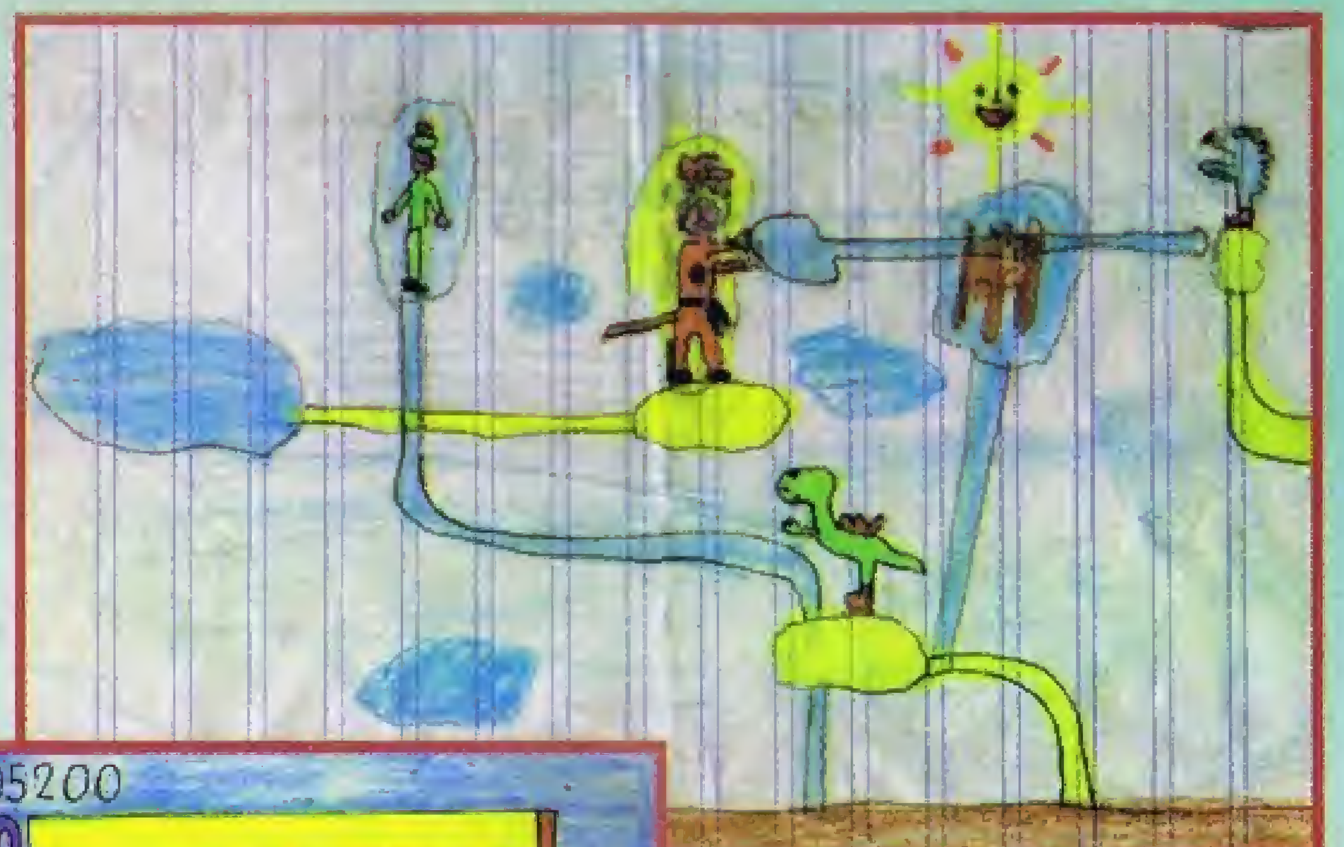
Jesús Serrano
(ZARAGOZA)



Eduardo Cueto Mesa
TARRASA (BARCELONA)

Jose Luis Mateos Vázquez
BERRALOP (CÁDIZ)





Víctor Núñez
Martín
S.S. REYES
(MADRID)



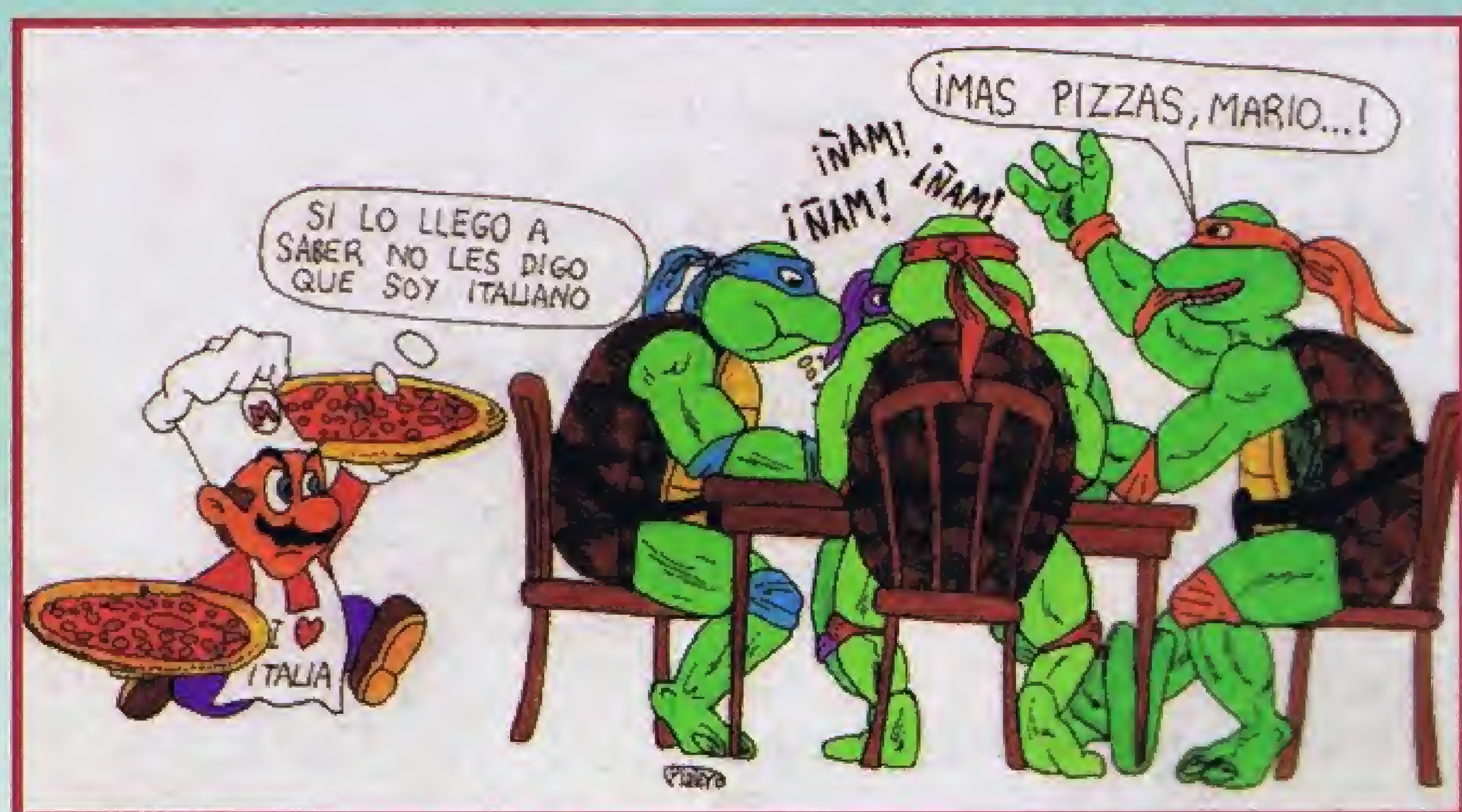
Fernando
Santos Broco
(MÁLAGA)



Ana López Alonso
(LUGO)



Robert Lorenzo Mesa
TARRASA (BARCELONA)



José Luis Platero Pérez
REQUENA (VALENCIA)



Carolina Egea Pérez
(MURCIA)



Marta Jiménez Blázquez
(MADRID)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te enviaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo tú podras conseguir.

Y recuerda que debes enviar tu carta a:
HOBBY PRESS S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre:
ZONA ZERO
¡Ah, y no olvides decirnos tu edad!

RECORDMANÍA

¿Veis cómo todo en la vida tiene su compensación?, ¿veis cómo si nos mandáis una foto en la que quede reflejado vuestro récord con ese juego que os dió tantos problemas, luego sale publicada?, ¿veis cómo en el fondo os apreciamos un montón?



STREET FIGHTER II
José Ramos Gutiérrez nos envía la foto que prueba a las claras que ha logrado finalizar, con éxito, el Street Fighter II, con Chunli de luchadora.

SUPER MARIO WORLD
Jordi Carbó Clar, de Barcelona, hace constar sus 96 mundos del Super Mario World.





SUPER MARIO KART
Jesús Serrano, de Zaragoza, y su amigo Ángel nos envían el momento cumbre de su victoria sobre Super Mario Kart.

ZONA ZERO

A VECES LLEGAN CARTAS...

PECADORAS

JULIO SANCHO VILLABA (MADRID)

Antes yo era el unico dé mis amigos que compraba NINTENDO ACCION y Ellos me decian: "¿por que compras esa revista que no la conoce ni el Papa?",y yo less decia que era la mejor revista que existia hast

BUSCALIGUES

ADRIÁN MUÑOZ S.FERNANDO (CÁDIZ)

Soy guapo e inteligente (fuera engreimiento) y me encanta todo lo relacionado con Nintendo. Tengo un hermano y... ¡NO TENGO NOVIA!

ROMÁNTICA

ANA VANESA CARRATALÁ (ALICANTE)

Mario es estupendo pero: 1º ¿le gusta la princesa?

LÓGICAS

CRISTINA PODEROSO MÓSTOLES (MADRID)

dibujos de Garfield, que es un gato muy gracioso, me gustaría verlos publicados, aunque lo veo muy difícil ya que habrá muchas personas que quieran lo mismo y ¡no se pue de complacer a todos a la vez!.

LUIS LEÓN PRIETO (LEÓN)

CONFUSAS

HOBBY PRESS S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ DE SAN SEBASTIÁN
DE LOS REYES (MADRID)
ZONA ZERO

MANUEL PASTUR (LA CORUÑA)

MODESTAS

Os quisiera pedir que publicarais mi dibujo, un auténtico Picasso, que vale millonadas.

JORGE ANDRÉS CASABÚN (ZARAGOZA)

VOLUNTARIOSA

P.D.: Si no lo publicais, mandaré más. ¡Os lo juro!









La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta
la conversión más fantástica
de la mejor superproducción de todos los tiempos:
Super Star Wars.

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.



EL SUPER PACK ESTRELLA
Incluye: • Super Star Wars • Super Mario World • Consola Super Nintendo • Mando de Control • Adaptador a Corriente A/C • Cable Conector RF. • Suscripción al Club Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo®

CID FCA!